# ALL'INTERNO: LA SOLUZIONE DI THE DIG

# K

Anno VIII n. 2
FEBBRAIO 1996 - L. 6.000

CD-ROM
PC
AMIGA
DO
CINTOS

DUNGEON KEEPER

ESCLUSIVO! CLAMOROSA NOVITA' PER PC!

BATTLE ARENA TOSHINDEN

RAYMAN

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Rozzano

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

• STEEL PANTHER • THE DRUID • RAYMAN • PINBALL THE WEB • CAPITALISM • MISSION CRITICAL • FRANKENSTEIN • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • RADIX • NETWORK • ASCENDANCY • TIE FIGHTER GOLD • NAVY STRIKE • 11TH HOUR • POWER HOUSE • QUEST FOR FAME • TORIN'S PASSAGE • POLICE QUEST SWAT • WARHAMMER

TNT

REBEL ASSAULT II
THE DIG
GLOOM
NOCTROPOLIS

CONTIENE IL QUINTO FASCICOLO DELL'ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

# THE TOP GAMES

NO PIRACY

# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

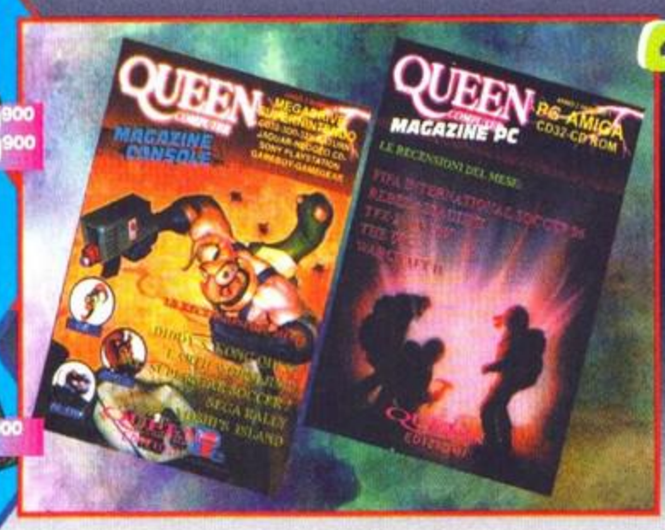
## AMIGA

| | AMIGA 500 | AMIGA 1200 |
|---|---|---|
| 4D SPORT BOXING | | 29000 |
| A10 TANK KILLER | 39000 | |
| A320 APPROACH TRAINER | 69900 | |
| AKIRA | 79900 | |
| ALADDIN | | 79900 |
| ALIEN BREED 3D | | 69900 |
| ARCADE POOL | 49900 | |
| ATR - ALL TERRAIN RACING | 59900 | |
| AWARD WINNERS GOLD | 49900 | |
| AWARD WINNERS PLATINUM | 79900 | |
| B17 (BUDGET EDITION) | 49000 | |
| BANSHEE | | 49900 |
| BASE JUMPERS | 69900 | 69900 |
| BEHIND THE IRON GATE | 59000 | |
| BLOODNET | 69900 | 79000 |
| BODY BLOWS 2 | 69900 | 69000 |
| BRUTAL - ABOVE THE CLAW | 59900 | |
| BRUTAL - PAWS OF FURY | 59900 | |
| BUMP'N'BURN | 39900 | |
| BURNING RUBBER | | 59900 |
| BURNTIME | 59900 | |
| CANNON FODDER II (VERS. FULL PRICE) | 49900 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2 | 69000 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995 | 39900 | |
| CHAOS ENGINE | 69000 | 59000 |
| CIVILIZATION | | 89900 |
| CIVILIZATION (BUDGET) | 49000 | |
| CLASSIC COLLECTION : DELPHINE | 69000 | |
| CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART | 49900 | |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER" | 59900 | |
| COLONIZATION (CIVILIZATION II) | 89900 | |
| COMBAT AIR PATROL | 49900 | |
| COMBAT CLASSICS 3 | 79000 | |
| COOL SPOT | 69900 | |
| CORE COMPILATION AMIGA 1200 | | 69900 |
| COSMIC SPACEHEAD | 49900 | |
| CRYSTAL DRAGON | 69900 | |
| CYBER PUNK | 59000 | |
| DARKSEED | 39900 | |
| DAWN PATROL | 59900 | |
| DETROIT | 79000 | |
| DRAGONSTONE | 79900 | |
| DREAMWEB | 89900 | 79000 |
| DUNE II (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| DUNGEON MASTER 2 | | 79900 |
| EMBRYO | 49900 | |
| EPIC | 39000 | |
| EXILE | 59900 | 69900 |
| EYE OF THE BEHOLDER II | 49900 | |
| F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0 | 39900 | |
| FANTASY MANAGER 95/96 (BUDGET) | 39900 | |
| FEARS | | 79900 |
| FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION) | 49900 | 49900 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 69900 | |
| FLASHBACK (BUDGET EDITION) | 49900 | |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | 99900 | |
| FOOTBALL GLORY | 69900 | 69000 |
| FORMULA 1 (BUDGET EDITION) | 49000 | |
| FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT. | 69900 | |
| FRONTIER - ELITE II | 79900 | |
| GENESIA | 69900 | |
| GLOOM | | 59900 |
| GUARDIAN | | 69000 |
| GUNSHIP 2000 | 39000 | 79000 |
| HEIMDALL II | 59900 | 79900 |
| HIGH SEAS TRADER | | 79900 |
| HIRED GUNS | 69000 | |
| HISTORY LINE 1914-1918 | 79000 | |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 89900 | 79000 |
| ISHAR 3 | 69000 | |
| ISHAR TRILOGY | 59900 | |
| IT'S CRICKET | 69900 | |
| JAMES POND III | | 69900 |
| JET STRIKE | 59000 | 69000 |
| JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER | 49900 | |
| JUNGLE STRIKE | 69900 | |
| K240 | 69000 | |
| KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE | 39900 | 69900 |
| KING'S QUEST V (BUDGET EDITION) | 49900 | |
| KING'S QUEST VI | 79900 | |
| KING'S TABLE | 79900 | |
| KINGPIN | 39900 | |
| LEGACY OF SORASIL | 39900 | |
| LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| LEMMINGS III (ALL NEW WORLD) | | 69000 |
| LORDS OF THE REALM | 79000 | 79000 |
| MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE | 69900 | |
| MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES | | 39000 |
| MEGA TRAVELLER 2 | 39900 | |
| MONKEY ISLAND 2 | 119900 | |
| MORTAL KOMBAT 2 | 59900 | |
| MR BLOBBY | 29900 | |
| MR NUTZ | 49900 | |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 69900 | |
| ODYSSEY | 69900 | |
| ON THE BALL WORLD CUP | 39900 | 39900 |
| OVERLORD | 69000 | |
| PACIFIC ISLAND (BUDGET) | 49900 | |
| PERIHELION | 69900 | |
| PGA EUROPEAN TOUR | 59900 | 69900 |
| PGA TOUR GOLF | 79000 | |
| PINBALL ILLUSIONS | | 69000 |
| PINBALL MANIA | | 69900 |
| PINKIE | 69900 | |
| PLAYER MANAGER 2 (INGLESE) | 59900 | |
| PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO) | 79900 | |
| PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE | | 59900 |
| POWERDRIVE | 69900 | |
| PREMIER MANAGER 3 | 59000 | 59000 |
| PREMIER MANAGER 3 DELUXE | 69900 | |
| PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION | 69900 | |
| PRIMAL RAGE | 79900 | |
| PRIME MOVER | 79900 | |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 69900 | 69900 |
| RED BARON (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| REUNION | 79000 | 79000 |
| RISE OF THE ROBOTS | | 89900 |
| ROADKILL | | 69000 |
| SABRE TEAM | | 69000 |
| SECOND SAMURAI | 79900 | 79900 |
| SENSIBLE GOLF | 69900 | |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 49900 | |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 69900 | |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2 95/96 | 69900 | |
| SHADOW FIGHTER | 69000 | 69900 |
| SHADOW WORLDS | 29000 | |
| SHAQ-FU | 49900 | 69900 |
| SIERRA SOCCER | 59900 | |
| SIM CITY 2000 | | 79000 |
| SIM CLASSIC | 79000 | |
| SIM EARTH | 39000 | |
| SIM LIFE | 39000 | 39000 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO - | 89900 | 99900 |
| SIMON THE SORCERER II | TEL. | |
| SKELETON KREW | | 79000 |
| SKIDMARKS | 59900 | |
| SOCCER KID | | 69900 |
| SOCCER STAR 1996 | 79900 | 79900 |
| SOCCER SUPER STARS | 89900 | 89900 |
| SPACE HULK (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| SPEEDBALL 2 | 49900 | |
| STAR CRUSADER | 69000 | 59900 |
| STARLORD | 99000 | |
| SUBWARS 2050 | | 49900 |
| SUPER LEAGUE MANAGER | 69900 | 69900 |
| SUPER SKIDMARKS | 69900 | |
| SUPER STARDUST | | 69000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 79000 | 79900 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO | | 69900 |
| SUPER TENNIS CHAMPIONSHIP | 69900 | |
| SYNDICATE | 39900 | |
| TACTICAL MANAGER 2 | 49000 | |
| TACTICAL MANAGER ITALIA | 39000 | |
| TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA | 69900 | |
| TEAM 17 COLLECTION VOL.1 | 59900 | |
| THE BLUE & THE GRAY | 79000 | |
| THE CLUE | 69000 | 69900 |
| THE LION KING | | 79900 |
| THE PATRICIAN | 49900 | |
| THE SETTLERS | 89900 | |
| THE SPERIS LEGACY | 69900 | 69000 |
| THEATRE OF DEATH | 79900 | |
| THEME PARK | 79000 | 89900 |
| TOP GEAR 2 | 59000 | 59000 |
| TORNADO (BUDGET EDITION) | | 39000 |
| TORNADO + DESERT STORM (BUDGET) | 39900 | |
| TOTAL CARNAGE | 69900 | 39000 |
| TOTAL FOOTBALL | 69900 | |
| TOWER ASSAULT | 49000 | |
| TOWER OF SOULS | | 69900 |
| TRACKSUIT MANAGER 2 | 69900 | |
| TURBO TRAX | 69900 | |
| TURNING POINTS - NAPOLEONICS | 79900 | |
| UFO (BUDGET) | 45800 | 45000 |
| UFO (ITALIANA) | 89900 | 89900 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET) | 39900 | 39900 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO) | 79900 | |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DISK | 39900 | 39900 |
| UNIVERSE | 79000 | |
| VALHALLA | 79000 | |
| VIROCOP | 69900 | 69900 |
| VIRTUAL KARTING | | 69900 |
| VITAL LIGHT | 69900 | |
| VOYAGES OF DISCOVERY | 49900 | |
| WAR IN THE GULF (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| WATERWORLD | TEL. | |
| WHIZZ | 69900 | |
| WINTER SUPERSPORT | | 29000 |
| WIZ'N'LIZ | 69900 | |
| WORLD CLASS RUGBY 95 | 49900 | |
| WORLD CUP YEAR 94 | 49000 | |
| WORMS | 69900 | |
| ZEEWOLF | 69000 | |
| ZONE WARRIOR | 79900 | |

## AMIGA CD32™

| | |
|---|---|
| ALIEN BREED 3D | 79000 |
| AMERICAN FOOTBALL | 49000 |
| ARCADE POOL | 39900 |
| ATR - ALL TERRAIN RACING | 59900 |
| BANSHEE | 69900 |
| BATTLETOADS | 59900 |
| BENEFACTOR | 69000 |
| BRIAN THE LION | 49000 |
| BRUTAL - PAWS OF FURY | 59900 |
| BUBBA'N'STIX | 59900 |
| BUMP'N'BURN | 69900 |
| CANNON FODDER | 69900 |
| CAPTIVE 2/LIBERATION | 49000 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 19000 |
| CHAOS ENGINE | 69900 |
| CORE COMPILATION CD 32 | 79900 |
| DARKSEED | 79900 |
| DISPOSABLE HERO | 39000 |
| DRAGONSTONE | 79900 |
| EXILE | 69900 |
| EXTRACTORS | 59900 |
| FEARS | 69900 |
| FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE) | 69000 |
| FIRE FORCE | 59000 |
| FLINK | 69900 |
| FLY HARDER | 49000 |
| FRONTIER - ELITE II | 69900 |
| FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.) | 69900 |
| FURY OF THE FURRIES | 49000 |
| GAMER GOLD COLLECTION | 69000 |
| GLOBAL EFFECT | 39000 |
| GLOOM | 69000 |
| GUARDIAN | 69900 |
| GUNSHIP 2000 | 79900 |
| HEIMDALL II | 49900 |
| HUMANS I + II | 49000 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 69900 |
| JAMES POND III | 69900 |
| JUNGLE STRIKE | 69900 |
| KID CHAOS | 69900 |
| KINGPIN | 39900 |
| LABYRINTH OF TIME | 29000 |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 59900 |
| LAST NINJA III | 49000 |
| LEGACY OF SORASIL | 69900 |
| LITIL DIVIL | 69900 |
| LOTUS TRILOGY | 39900 |
| MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE | 69900 |
| MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES | 69900 |
| MICROCOSM | 79900 |
| NAUGHTY ONES | 49000 |
| NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF | 79000 |
| PGA TOUR GOLF | 59000 |
| PINBALL FANTASY | 79900 |
| PINBALL ILLUSIONS | 69900 |
| POWER GAMES | 49000 |
| POWERDRIVE | 69000 |
| PREMIERE | 49000 |
| QUIK | 79900 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 79900 |
| RISE OF THE ROBOTS | 69900 |
| ROADKILL | 69000 |
| SABRE TEAM | 69900 |
| SEEK AND DESTROY | 39000 |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 49000 |
| SHADOW FIGHTER | 69000 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO - | 89900 |
| SKELETON KREW | 69900 |
| SLEEPWALKER | 59900 |
| SOCCER KID | 69900 |
| SOCCER SUPER STARS | 89900 |
| SPEEDBALL 2 | 49900 |
| STAR CRUSADER | 69900 |
| STRIKER -WORLD SOCCER- | 69900 |
| SUBWARS 2050 | 79900 |
| SUPER METHANE BROTHERS | 39900 |
| SUPER SKIDMARKS | 69900 |
| SUPER STARDUST | 79000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 79900 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO | 79900 |
| SUPERFROG | 39900 |
| SYNDICATE | 69900 |
| THE CLUE | 59900 |
| THE LOST VIKINGS | 49000 |
| THEME PARK | 69000 |
| TOTAL CARNAGE | 49000 |
| TOWER ASSAULT | 69000 |
| TROLLS | 64900 |
| UFO (INGLESE) | 79900 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 79900 |
| UNIVERSE | 59900 |
| VITAL LIGHT | 69900 |
| WHIZZ | 79900 |
| WILD CUP SOCCER | 59000 |
| WORMS | 79900 |
| ZOOL 2 | 69900 |

## Edizione Speciale del QUEEN MAGAZINE, per gli amici del CLUB !




Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

## TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

# E' NATA QUEEN On Line

## IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

## SCOPRICI AL SITO

## HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

## E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

## PC

| | |
|---|---|
| 1830 RAILROADS AND ROBBER BARONS | 99.000 |
| 1942 AIR PACIFIC WAR | 99.000 |
| A-TRAIN+CONSTRUCTION SET | 49.000 |
| A4 NETWORKS | 99.000 |
| ACES OF THE DEEP (DATA DISK) | 69.900 |
| ACTUA SOCCER | 89.900 |
| AIR POWER | 89.900 |
| AL UNSER'S ARCADE RACING | 69.900 |
| ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95 | 79.900 |
| ALIEN LEGACY | 99.000 |
| ARMORED FIST (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| ATP | 79.900 |
| ATP - SCENERY ITALY | 89.900 |
| BALDIES | 89.900 |
| BATTLE BUGS | 89.000 |
| BATTLE ISLE 2 | 89.900 |
| BLOOD BOWL | 89.900 |
| BRETT HULL HOCKEY 1995 | 99.900 |
| BRIDGE CHALLENGER | 69.000 |
| BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF | 89.900 |
| BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET) | 39.900 |
| BURIED IN TIME | 99.900 |
| CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2 | 89.000 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995 | 39.900 |
| CHAOS ENGINE | 59.900 |
| CHESS CHALLENGE | 89.900 |
| CIVILIZATION (BUDGET) | 49.000 |
| CLASSIC COLLECTION : DELPHINE | 69.000 |
| CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART | 69.000 |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER" | 69.900 |
| COLONIZATION (CIVILIZATION II) | 99.000 |
| COMANCHE SUPER PACK | 79.900 |
| CORRIDOR 7 | 49.000 |
| CRIBBAGE | 49.000 |
| CYBERBYKES | 69.900 |
| DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS | 109.000 |
| DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER | 79.900 |
| DARKER | 79.900 |
| DARKSEED (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| DAWN PATROL | 69.900 |
| DESCENT | 79.900 |
| DOGFIGHT (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| DOMINUS | 99.000 |
| DOOM DATA DISK D-ZONE | 49.900 |
| DOOM II (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| DUKE NUKEM 2 (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| DUNE II (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| DUNGEON MASTER 2 | 89.900 |
| EVOCATION II - IL SOGNO - | 59.900 |
| F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| F14 FLEET DEFENDER GOLD (BUDGET) | 49.000 |
| FALCON 3.0 (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| FANTASY LEAGUE FOOTBALL | 59.000 |
| FATAL RACING | 89.900 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 59.900 |
| FIFTH FLEET - DATA DISK | 59.900 |
| FLASHBACK (BUDGET EDITION) | 49.900 |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | 79.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES | 69.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1 | 99.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN.1.2 | 109.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5 - WASHINGTON | 69.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5.1 | 89.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA | 179.000 |
| FOOTBALL GLORY | 79.900 |
| FORMULA 1 (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| FRONT PAGE SPORT BASEBALL | 99.900 |
| FRONTIER - ELITE II (BUDGET) | 39.900 |
| FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA) | 99.900 |
| GABRIEL KNIGHT | 119.900 |
| GENGHIS KHAN 2 | 99.900 |
| HARDBALL 4 | 89.000 |
| HARPOON 2 | 99.900 |
| HARPOON 2 : SCENARIO EDITOR | 59.900 |
| HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET | 69.900 |
| HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET | 69.900 |
| HEROES OF THE 357TH | 109.000 |
| HEXEN | 89.900 |
| HOKUM KA-50 | 79.900 |
| HOLE IN ONE | 59.900 |
| INDY CAR RACING | 89.900 |
| INFERNO LIMITED EDITION | 89.900 |
| INTERNATIONAL TENNIS OPEN | 69.900 |
| ISHAR TRILOGY | 59.900 |
| JAGGED ALLIANCE | 79.900 |
| JUNGLE STRIKE | 89.900 |
| KINGPIN | 39.900 |
| KNIGHT OF XENTAR | 109.000 |
| LEGIONS | 79.900 |
| LINKS 386 PRO | 99.900 |
| LINKS 386 PRO - BIGHORN - | 59.900 |
| LINKS 386 PRO - TROON NORTH - | 69.000 |
| LODE RUNNER | 89.900 |
| MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE | 59.000 |
| MASTER OF ORION (BUDGET EDITION) | 49.900 |
| MENZOBERRANZAN | 99.000 |
| METAL MARINES | 89.900 |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 79.900 |
| MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT + DOOM II | 79.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 69.000 |
| NASCAR (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| NASCAR TRACK PACK | 39.900 |
| NERVES OF STEEL | 69.900 |
| OPERATION EUROPE | 109.900 |
| OUTPOST | 99.900 |
| OVERLORD | 99.000 |
| PACIFIC STRIKE | 99.900 |
| PARADOX'S IN TIME | 89.900 |
| PINBALL DREAM SPECIAL | 89.900 |
| PINBALL ILLUSIONS | 89.900 |
| PINBALL MANIA | 89.900 |
| PIRATES GOLD | 39.900 |
| PLAYER MANAGER 2 (INGLESE) | 69.900 |
| PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO) | 79.900 |
| PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE | 59.900 |
| PREMIER MANAGER 3 | 59.900 |
| PREMIER MANAGER 3 DELUXE | 69.900 |
| PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION | 39.900 |
| PSYCHO PINBALL | 89.900 |
| PYROTECHNICA | 69.900 |
| QUARANTINE (BUDGET) | 39.900 |
| QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR | 89.900 |
| RAILROAD TYCOON DELUXE (BUDGET) | 49.900 |
| RALLY (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| RAPTOR (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| RISE OF THE ROBOTS | 89.900 |
| RISE OF THE TRIAD | 79.900 |
| SAIL SIMULATOR 2.1 | 119.900 |
| SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2 | 69.900 |
| SCREAMBALL | 59.900 |
| SENSIBLE GOLF | 79.900 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 79.900 |
| SIM ANT | 39.900 |
| SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS | 49.900 |
| SIM CLASSIC | 79.000 |
| SIM LIFE | 49.900 |
| SIM TOWER | 89.900 |
| SIMON THE SORCERER II | 99.900 |
| SLIPSTREAM 5000 | 89.900 |
| SOCCER SUPER STARS | 89.900 |
| SOCCER TEAM MANAGER | 59.900 |
| SOLITAIRE DELUXE | 79.900 |
| SPACE FEDERATION | 89.900 |
| SPACE QUEST IV (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| SPACE QUEST V (ITA) | 99.900 |
| SPACE SIMULATOR | 109.900 |
| STARDUST SUPER EDITION | 69.900 |
| STARLORD | 119.900 |
| STRIKE COMMANDER | 119.900 |
| STRIKER 95 | 69.900 |
| SUBWARS 2050 | 49.900 |
| SUPER KARTS | 79.900 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO | 89.900 |
| SUPERFROG | 49.900 |
| SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN | 99.900 |
| SYSTEM SHOCK | 109.000 |
| T.F.X. | 119.900 |
| TANKS ! WARGAME CONSTRUCTION SET II | 119.900 |
| TERMINAL VELOCITY | 79.900 |
| THE BLUE & THE GRAY | 89.000 |
| THE LION KING (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| THE MACHINES | 49.900 |
| THE PERFECT TRILOGY | 89.900 |
| THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF | 89.900 |
| THEME PARK | 109.900 |
| TIE FIGHTER | 109.000 |
| TIE FIGHTER DEFENDER OF THE EMPIRE | 49.900 |
| TORNADO + DESERT STORM (BUDGET) | 39.900 |
| TOWER ASSAULT | 79.900 |
| TRANSPORT TYCOON SCENARY DISK | 69.900 |
| TRANSPORT TYCOON (ITALIANO) | 89.900 |
| UFO (ITALIANA) | 99.900 |
| UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA) | 99.900 |
| ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.) | 49.000 |
| ULTIMATE BACKGAMMON | 89.900 |
| ULTIMATE DOOM | 69.900 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET) | 39.900 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO) | 89.900 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DISK | 39.900 |
| UNIVERSE | 89.900 |
| UNNECESSARY ROUGHNESS 95 | 89.900 |
| VIRTUAL POOL | 109.900 |
| VIRTUOSO | 89.000 |
| WACKY WHEELS (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| WARCRAFT | 99.000 |
| WARRIORS | 79.900 |
| WORLD HOCKEY 1995 | 69.900 |
| WORMS | 89.900 |
| ZOOP | 59.900 |

## CDrom

| | |
|---|---|
| 3D LEMMINGS | 99.900 |
| 3D ULTRA PINBALL | 69.000 |
| ABSOLUTE ZERO | 99.900 |
| ACTUA SOCCER | 89.900 |
| ADVANCED CIVILIZATION | 109.900 |
| ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS | 69.900 |
| ALADDIN (WALT DISNEY) | 139.900 |
| ALIEN ODISSEY | 99.900 |
| ALIENS | 89.900 |
| ALLIED GENERAL | 109.000 |
| ALONE IN THE DARK TRILOGY | 99.900 |
| ANVIL OF DAWM | 99.900 |
| APACHE LONGBOW | 89.000 |
| ARE YOU AFRAID OF DARK? | 109.000 |
| ASCENDANCY (ITALIANO) | 129.900 |
| BATTLE ISLE 3 - S.OF THE EMPEROR - | 99.900 |
| BATTLES IN TIME | 79.000 |
| BIG RED RACING | 99.900 |
| BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET) | 39.900 |
| BURN CYCLE | 99.900 |
| CADILLACS & DINOSAURS | 79.900 |
| CAESAR 2 | 99.900 |
| CAPITALISME | 89.900 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2 | 89.900 |
| CHESS CHALLENGE | 99.900 |
| CIVIL WAR | 89.900 |
| CLASSIC COLLECTION: SID MEIER | 109.900 |
| COMMAND & CONQUER | 99.900 |
| COMPLETE NBA BASKETBALL | 99.000 |
| CRUSADER NO REMORSE | 109.000 |
| CYBER SPEED | 89.900 |
| CYBERMAGE | 119.900 |
| D 1000 | 59.900 |
| D-DAY AMERICA INVADES | 139.000 |
| DARKER | 89.900 |
| DARKSEED 2 | 139.900 |
| DESCENT - DATA DISK EXPANSION | 49.900 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.900 |
| DOOM II (VERS. CLASSIC) | 49.900 |
| DUKE NUKEM 2 (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| DUNGEON MASTER 2 | 99.900 |
| EARTH WORM JIM (WINDOWS 95) | 79.900 |
| ECCO THE DOLPHIN | 119.900 |
| ENDORFUN | 59.900 |
| EVOCATION II - IL SOGNO - | 59.900 |
| EVOCATION OLTRE IL SOGNO | 119.900 |
| F1 GRAN PRIX 2 | 109.900 |
| F1 GRAN PRIX MANAGER | 99.900 |
| FADE TO BLACK | 119.900 |
| FATAL RACING | 99.900 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96 | 99.900 |
| FIGHTER DUEL | 89.900 |
| FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA | 179.000 |
| FOOTBALL LIMITED | 109.900 |
| FRANKENSTEIN - VERSIONE INTERPLAY - | 119.900 |
| FULL THROTTLE | 129.900 |
| FURY 3 (WINDOWS 95) | 109.900 |
| GABRIEL KNIGHT 2 | 129.900 |
| GONE FISHING | 109.000 |
| GREAT NAVAL BATTLES 4 | 89.900 |
| HARDBALL 5 | 119.000 |
| HELL (ITALIANO) | 129.900 |
| HELL - DATA DISK | 49.900 |
| HEXEN | 99.900 |
| HI-OCTANE | 119.900 |
| HOOVES OF THUNDER | 89.900 |
| I HAVE NO MOUNTH | 119.900 |
| ICE BREAKER | 99.900 |
| IL RE LEONE (WALT DISNEY) | 139.900 |
| INDY CAR RACING 2 | 89.900 |
| ISHAR TRILOGY | 59.900 |
| KING'S QUEST V + SPACE QUEST IV | 49.900 |
| KING'S QUEST VII (ITALIANO) | 129.900 |
| KNIGHT OF XENTAR | 109.900 |
| LOCUS | 99.900 |
| MACHIAVELLI THE PRINCE | 119.900 |
| MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS | 119.900 |
| MAGIC THE GATHERING | 129.900 |
| MARCO POLO | 79.900 |
| MASTER PIECE COLLECTION | 79.900 |
| MECHWARRIOR 2 EXPANSION DISK | 69.900 |
| MECHWARRIOR 2 THE CLANS (WIN 95) | 109.000 |
| MEGAPACK 1 | 89.900 |
| MEGAPACK 2 | 89.900 |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 99.900 |
| MILLENNIA | 89.900 |
| MISSION CRITICAL | 99.900 |
| MONOPOLY | 119.900 |
| MORTAL COIL | 89.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 + R. OF THE ROBOTS | 109.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 89.000 |
| NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND | 99.900 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 99.900 |
| NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2 | 99.900 |
| NEED FOR SPEED | 109.000 |
| NEW HORIZONS | 99.000 |
| NHL HOCKEY 96 | 119.900 |
| OPERATION EUROPE | 109.900 |
| PANIC IN THE PARK | 89.900 |
| PANZER GENERAL | 89.900 |
| PAWS | 69.900 |
| PERFECT GENERAL 2 | 99.900 |
| PERFECT GOLF | 99.900 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 119.000 |
| PHANTASMAGORIA (INGLESE) | 119.900 |
| PINBALL WARRIORS | 89.900 |
| PINBALL WORLD | 109.900 |
| PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE | 69.900 |
| POLICE QUEST V - SWAT | 119.900 |
| POWER DOILS | 89.900 |
| POWER HOUSE (ITALIANO) | 99.900 |
| PREMIER MANAGER 3 DELUXE | 59.900 |
| PRIMAL RAGE | 99.900 |
| PRINCE OF PERSIA COLLECTION | 49.900 |
| PRISONERS OF ICE | 109.900 |
| PRO PINBALL | 79.900 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 139.900 |
| QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR | 89.900 |
| RAPID ASSAULT | 89.900 |
| RAPTOR (BUDGET EDITION) | 39.900 |
| RAVEN PROJECT | 89.900 |
| RAYMAN | 89.900 |
| REBEL ASSAULT II | 99.900 |
| RIDDLE OF MASTER LU | 109.900 |
| RUGBY WORLD CUP 95 | 109.000 |
| SAILING | 129.900 |
| SCREAMER | 89.900 |
| SCUDETTO | 99.900 |
| SEA LEGENDS | 99.900 |
| SENSIBLE GOLF | 79.900 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 89.900 |
| SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN | 119.900 |
| SHANNARA | 99.900 |
| SHIVERS | 109.900 |
| SILENT STEEL (WINDOWS) | 129.900 |
| SILVERLOAD | 99.900 |
| SIM ISLE (ITALIANO) | 99.900 |
| SIMON THE SORCERER II | 99.900 |
| SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET | 79.900 |
| SOCCER STAR 1996 | 79.900 |
| SPACE QUEST VI - ROGER WILCO - | 99.900 |
| STEEL PANTHERS | 89.900 |
| STONEKEEP | 119.900 |
| SU-27 FLANKER | 89.900 |
| SUPER KARTS | 129.900 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO | 89.900 |
| T-MEK | 79.900 |
| T.F.X. 2 : EF2000 | 119.900 |
| TEK WAR | 99.900 |
| TERMINAL VELOCITY | 99.900 |
| TERROR TRAX | 79.900 |
| THE 11TH HOUR | 119.900 |
| THE DIG | 119.900 |
| THE HIVE (WINDOWS 95) | 109.900 |
| THE MACHINES | 59.900 |
| THEXDER 2 (WINDOWS 95) | 129.900 |
| THUNDERHAWK II | 99.900 |
| THUNDERSCAPE | 89.900 |
| TIE FIGHTER ENHANCED | 109.000 |
| TIE FIGHTER PRO PACK | 129.000 |
| TILT | 89.900 |
| TOP GUN | 99.900 |
| TORINS PASSAGE (INGLESE) | 89.900 |
| TORINS PASSAGE (ITALIANO) | 99.900 |
| TOTAL DISTORSION | 149.900 |
| TOUCHE'- ADV. OF THE 5TH MUSKTEER - | 99.900 |
| TOWER CONTROLLER | 119.900 |
| TROPHY BASS FISHING | 89.900 |
| ULTIMATE FANTASY | 69.900 |
| ULTIMATE GAME COLLECTION 2 | 89.900 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO) | 89.900 |
| UNDER A KILLING MOON (ITALIANO) | 169.900 |
| UNDER A KILLING MOON (UPGRADE) | 29.000 |
| UNNECESSARY ROUGHNESS 96 | 119.900 |
| V FOR VICTORY 4 PACK | 89.900 |
| VIRTUAL KARTS | 99.900 |
| VIRTUAL POOL | 69.900 |
| WARCRAFT 2 (INGLESE) | 109.900 |
| WARHAMMER - SHADOW OF HORNET RAT | 109.900 |
| WARRIORS | 89.900 |
| WELCOME TO FUTURE | 119.900 |
| WEREWOLF VS COMANCHE | 79.900 |
| WING COMMANDER IV | 129.900 |
| WING NUTS | 79.900 |
| WIPE OUT | 99.900 |
| WITCHAVEN | 89.900 |
| WORMS | 99.900 |
| WWF WRESTLING MANIA ARCADE | 79.900 |
| ZOMBIE DINOS | 89.900 |
| ZONE RAIDERS | 89.900 |
| ZOOP | 59.900 |

## THE TOP GAMES

## ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

**TELEFONO** 011-30.90.202 (r.a.)

**FAX** 011-31.13.555

**POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

**INTERNET** E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

**QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

**QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

| titolo programma | sistema | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| ☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE | | L. 12.000 |
| ☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | | L. 19.000 |
| ☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR | | L. 29.000 |

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

# PERGIOCO®

MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MILANO VIA ALDROVANDI

LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

PERGIOCO® Point

Nuovo MONZA VIA CAIROLI 5

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA
PER TUTTA L'ITALIA
TEL. 02 / 29524256

## VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI MONDIALI

VIDEOGAMES CD ROM floppy shareware
CONSOLEGAMES PLAY STATION SONY
MAGIC CARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO
MINIATURE CITADEL & WAR & BOARDGAMES

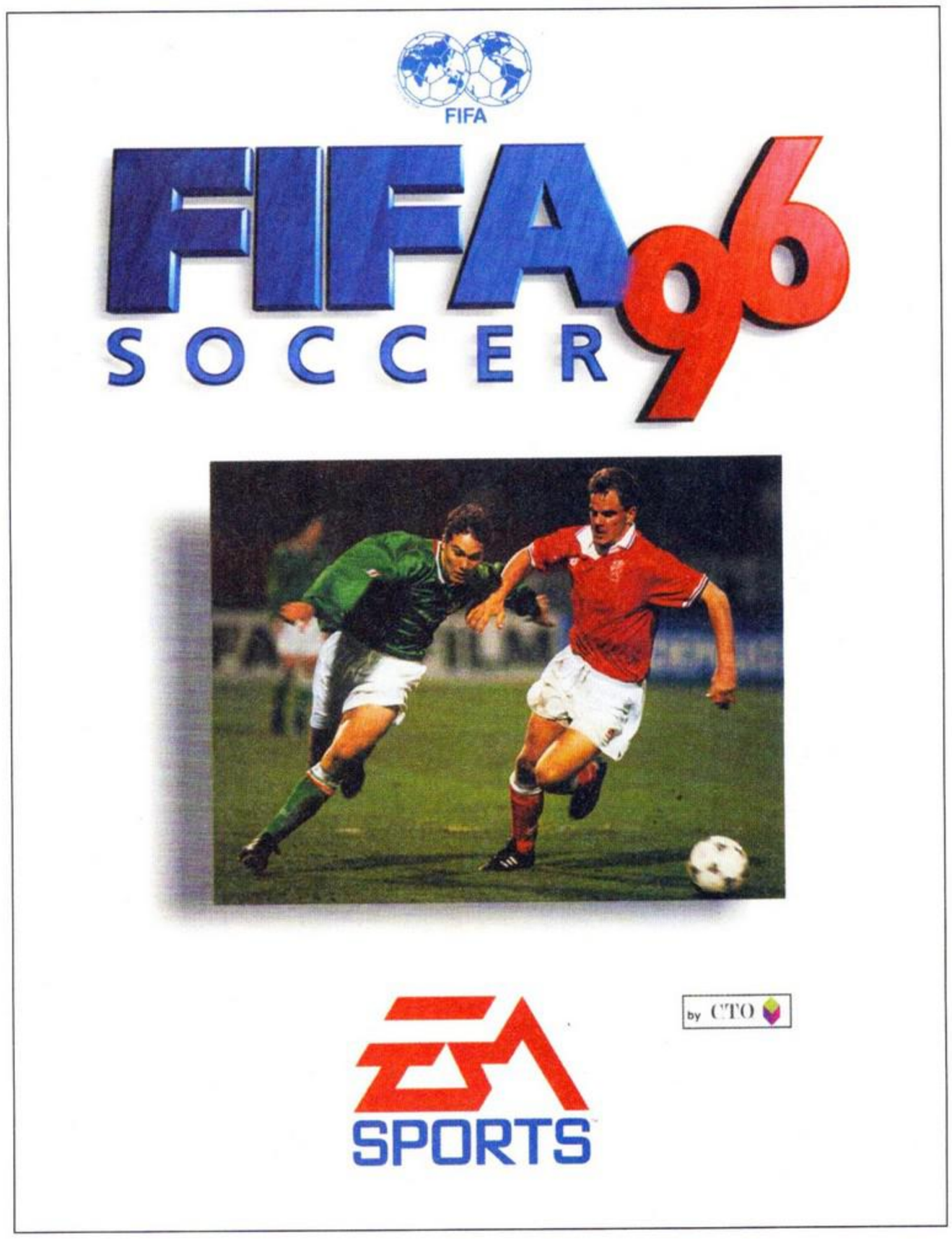
# ATTENZIONE!!!

QUESTA PAGINA
E' MANCANTE...

QUALORA SIATE IN POSSESSO
DELLA RIVISTA COMPLETA
VI INVITIAMO A CONTATTARCI
AL SEGUENTE INDIRIZZO E-MAIL:

info@dizionariovideogiochi.it

# DRIBBLING, PIVOT, POCHE CHECK, RUCKS, SWING...




CD-ROM PC

**NOVITÁ! ANCHE PER SONY PLAYSTATION E SEGA SATURN**

**MANUALE E SOFTWARE IN ITALIANO**

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics.
12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff.
Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi e salvataggi in extremis.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40049 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

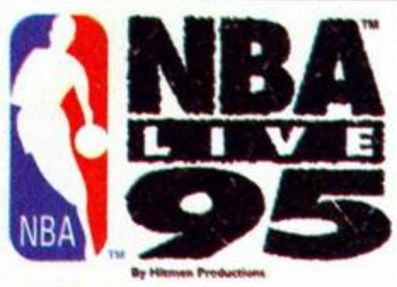
By Pioneer Productions and EA Canada

Un'esperienza sportiva elettrizzante. L'entusiasmo coinvolgente e fragoroso delle finali della Stanley Cup® farà da sottofondo alle tue spettacolari azioni in campo. Tutte le squadre NHL e i giocatori NHLPA™ partecipano con i loro stili di gioco.

By Hitman Productions

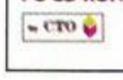
Un classico delle simulazioni di golf in una versione molto più veloce e completamente rinnovata nell'interfaccia, nella presentazione e nella tecnica di swing.

**MANUALE IN ITALIANO**




By Hitman Productions

PC CD-ROM



La grafica ad alta risoluzione e una speciale prospettiva del campo rendono questo gioco una miscela perfetta di azione e strategia. Con tutte le 27 squadre NBA™ ed i giocatori del campionato 1994-95.

By Electronic Arts & The Creative Assembly

PC - CD ROM




Azione veloce e potente nell'unica simulazione ufficiale della Coppa Mondiale di Rugby 1995. Con le 16 squadre qualificate per la Coppa del Mondo di Rugby 1995 e i giocatori veri impegnati in tutte le azioni tipiche di questo appassionante sport.

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari.

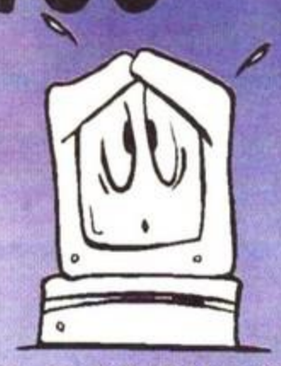
Chi legge K avrà sicuramente la netta impressione di ritrovarsi in mezzo a un gruppo che lavora come se facesse parte di un'unica unità familiare. E in effetti, a pensarci bene, una rivista come questa non può che vivere come una grande famiglia. All'interno della redazione e nella diffusa rete di collaboratori convivono tutte quelle passioni, entusiasmi, angosce, paure, esaltazioni, invidie, innamoramenti, pentimenti e senso di solidarietà tipici di chi del proprio lavoro fa una ragione di vita. Solo così si riesce a rimanere a stretto contatto con la realtà dei nostri lettori, senza farsi prendere dall'errata convinzione che, "siccome scrivo articoli per una rivista sono un essere superiore" (sindrome purtroppo assai diffusa nel mondo del giornalismo). La famiglia di K ha sempre cercato, e sempre cercherà, di costruire una rivista a misura delle vere esigenze del proprio lettore, puntando su idee, innovazioni e consigli che non smetteremo mai di ascoltare. Il turn-over di nuove iniziative è la nostra base di lavoro; una costante ricerca di argomenti che siano di servizio effettivo e che rendano K un compagno di viaggio simpaticamente irrequieto per tutti coloro che decidono di portarselo a casa. Questo è l'impegno di adesso e per il futuro.

Per cui state all'erta. Dopo i CD-Rom, i libretti, le schede, l'enciclopedia, l'area Amiga e la massiccia e sempre più agguerrita sezione di soluzioni, arriveranno altre sorprese. Le scopriremo di mese in mese, ma ve ne posso già anticipare una clamorosa, che coinvolgerà la nostra cara Silvia - che da mesi lavora silenziosamente a un progetto che vi porterà la nostra portavoce direttamente a casa vostra. Di più non mi è concesso dire, ma state all'erta. E mentre il nostro gruppo di lavoro si sbatte furiosamente alla ricerca dell'ultima novità o curiosità ("no G.P., questo gioco non riesco a inserirlo, lo so che è il più grande del secolo, ma STIAMO STAMPANDO!!!" - estratto da conversazione mensile tra il direttore e il Moraschi) colgo l'occasione per salutare Massimo Carboni che mi ha affiancato fin dall'inizio in questa avventura e che ci lascia per perseguire una losca e torbida carriera legale. A lui un ringraziamento per un grande lavoro svolto sempre con grande pazienza (o era semplice sonnolenza...?). Esce Carboni ed entra Luca Monticelli che, già collaboratore del giornale, si è caricato sulle spalle l'onere di coordinare questa strana e folle famiglia. A lui i nostri migliori auguri e una gigantesca confezione di Valium. Buon lavoro a Luca e buon divertimento a tutti voi.

***R.Z.***

Dien Nau Srl si trova a **RHO (MI)** in C.so Garibaldi, 99 - 50mt. dalla stazione FS
Tel.02-9309869 r.a. - Fax.02-9304506
E-Mail:diennau.srl@agora.stm.it

# NON BUTTARE IL TUO VECCHIO PC



**Hai un 286 ? o 386 ?**
**Nessun problema ora basta poco per avere...**

MAIN PCI + 486DX2-66 ➡ **L.269.000**
(cntrl int. 2ser 16550 + 1par + 4HDD EIDE + 2FDD)

CON CPU DX4-100 ➡ **L.349.000**

CON CPU DX4-120 ➡ **L.389.000**

CON CPU DX4-133 ➡ **L.409.000**

**Pentium 75Mhz! PCI Triton**

➡ **L.699.000**

se gia' possiedi un 486DX o DX2 o DX4

➡ **L.629.000**

-Montaggio compreso
-12 mesi di garanzia

# IVA COMPRESA!

Servizio Masterizzazione
I vostri dati su CD
a partire da **L.40.000**
tutte le fonti:

CD
Hard Disk IDE-SCSI
Streamer 420MB
DAT 4mm & 8mm
ZIP

**PAGHI IL 10%**
**x 10 MESI**
A RATE

## PROMOZIONE CD-ROM

Richiedete il listino via Fax

L'EDICOLA CTO N.2

1CD **-10%** 3CD **-15%**

**L.49.000 Cad.**

Per ordini superiori alle **150.000** spedizione gratuita

***L.69.000 CAD.***
***X 3 L.159.000***

- Apache Longbow
- Big red Adventure
- Burn Cycle
- Chaos Control
- Combat Air Patrol
- FX Fighter
- Last Dinasty
- Lost Eden
- Rugby World Cup '95
- Space Quest VI
- U.S. Navy Fighters
- Virtual Chess
- Warlords II De Luxe
- Wings of Glory

***DA SCONTARE DEL 20%***

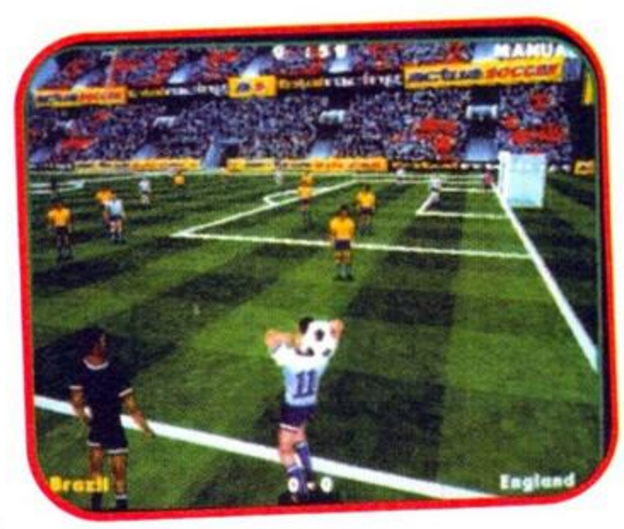
| | |
|---|---|
| Descent | 130.000 |
| Prisoner of Ice | 130.000 |
| Doom Helper #2 | 49.000 |
| Dragon Lore | 69.000 |
| Fade to Black | 123.000 |
| Hi-Octane | 121.000 |
| Killing Moon | 168.000 |
| Little Big Adventure | 143.000 |
| Navy Strike | 113.000 |
| Phantasmagoria | 138.000 |
| Primal Rage | 95.000 |
| Screamer | 88.000 |
| Strip Poker | 72.000 |
| S. Street Fighter 2 Turb | 98.000 |
| Terminal Velocity | 108.000 |
| Ultimate soccer | 88.000 |
| Werewolf vs. Comanche | 98.000 |
| Woodruff ITA | 137.000 |

# NEWS

## SONY PLAYSTATION SPOPOLA E CONTINUA...

**Sono di imminente uscita nuovi titoli per la piattaforma Sony, che sta riscuotendo notevoli apprezzamenti da un numero sempre crescente di amanti delle console. Le novità annunciate dalla nota casa giapponese sono ben tre, e si sviluppano su un terreno tipicamente sportivo.**

**ACTUA SOCCER** è il primo titolo degno di segnalazione, dato che pare abbia lasciato di stucco la stampa internazionale. Veri giocatori del campionato si muovono sullo schermo del computer con una fluidità ed una interattività senza precedenti. La Gremlin è riuscita a convincere, inoltre, Barry Davies, il più grande giornalista sportivo del mondo, ad aggiungere 4000 battute di commento sportivo interattivo. Ma non solo! Con Actua Soccer è possibile vedere i momenti più emozionanti delle partite al replay e dalle più diverse angolazioni. Ovviamente è multiplayer.



**ACTUA GOLF** presenta tutte le caratteristiche del vero golf, compresi il chipping, il driving e il putting, con giocatori in tenute stravaganti e divertentissime. I due campi da golf, dotati di tutte le attrezzature necessarie, e una tecnologia ad altissimo livello vi permetteranno di giocare la più realistica partita di golf in 3D della vostra vita con la possibiltà di tre schermate in contemporana e commento dal vivo. Angolazioni di tutti i tipi e opzioni multi-player coronano e completano questo stupendo simulatore della Gremlin.

**TOTAL NBA '96** è l'arcade sportivo più realistico e appassionante mai realizzato. Grazie alla sua straordinaria animazione e ad uno strepitoso commento sonoro, potrete rivivere le stesse emozioni che vi dà il campionato di basket trasmesso in televisione. Le innovazioni apportate all'hardware della PlayStation riescono a riprodurre, fin nei minimi dettagli, l'azione e l'atmosfera di una vera partita di pallacanestro e sul vostro schermo appariranno tabelloni per il punteggio, filmati originali e persino cartelloni pubblicitari. Total NBA '96 presenta inoltre una vasta gamma di effetti sonori digitali, come ad esempio i fischi di tifosi, i richiami degli arbitri e le reazioni del pubblico sugli spalti. Decine di diverse angolazioni permettono al giocatore di avere un posto in prima fila!

# GIOCHI ANCHE PER POWERMAC

Nonostante l'utilizzo prettamente grafico e professionale, anche per PowerMac sono disponibili giochi dai nomi prestigiosi. Non è una novità, difatti, trovare un gioco scritto per Pc immediatamente disponibile per la nota piattaforma americana. I simulatori di volo, ad esempio, hanno avuto in PowerMac uno sviluppo ideale, soprattutto per la trattazione della grafica ad alta risoluzione. Un gioco di recente pubblicazione è, ad esempio, F/A-18 Hornet, che grazie alla particolare velocità di calcolo dei processori PowerMac, utilizza complessi algoritmi nel disegnare altrettanti complessi poligoni che rappresentano i velivoli e i loro scenari di azione, senza limitarne le prestazioni di giocabilità.
Altri nomi disponibili per la piattaforma Apple sono: Dust, IndyCar II e Marathon 2. Grazie a QuickTime 3D, la nota libreria del System 7.5 che permette di creare e manipolare oggetti in tre dimensioni direttamente sul Folder del Mac, questi giochi trovano un ambiente ideale di sviluppo.

# NEGCON PER PLAYSTATION

Un nuovo accessorio per la PlayStation sta per essere immesso sul mercato. Si tratta del NeGcon, ideale per i giochi di corsa, simulazione di volo e allo stesso tempo compatibile con quasi tutti gli altri giochi della nota console. Lo caratterizzano una presa a snodo ergonomica di nuova concezione, per un preciso controllo di direzione e pulsanti analogici per una facile e graduale accelerazione o decelerazione a tutto campo. Completano l'hardware una presa a snodo dotata di due pulsanti di azione e due pulsanti con funzione totalmente analogica per una sensibilità e un controllo senza precedenti, più un pad direzionale digitale con tre altri pulsanti.

## CAVO EURO-AV

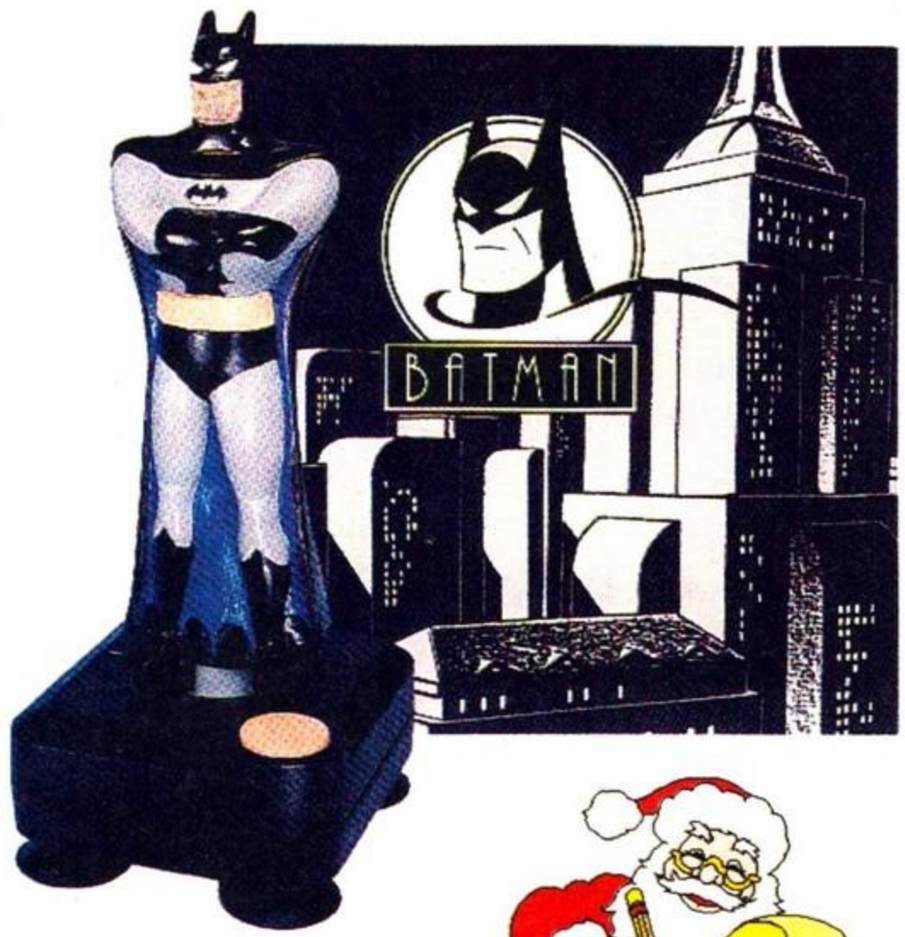
Avete una PlayStation e volete avere una risoluzione sul vostro televisore incredibile, con dei colori mai visti prima d'ora? Comprate ed utilizzate il nuovo cavo Euro-AV Scart a 21 contatti. Sarà possibile sfruttare a pieno la migliore qualità d'immagine della trasmissione a segnale RGB.

## CD TIME SU INTERNET

La società toscana di vendita per corrispondenza con sede in Prato, ha aperto un sito Internet che offre agli utenti la possibilità di acquistare direttamente dal proprio computer videogiochi, accessori, casse, schede audio, ecc., con tempi di consegna ridottissimi. Per vedere il loro catalogo, basta ricercare il sito HTTP://WWW.CDTIME.IT, e *chiedere alla mamma il numero della sua carta di credito.*

# DIRETTAMENTE DAGLI SCHERMI CINEMATOGRAFICI
# ARRIVANO I NOSTRI !!

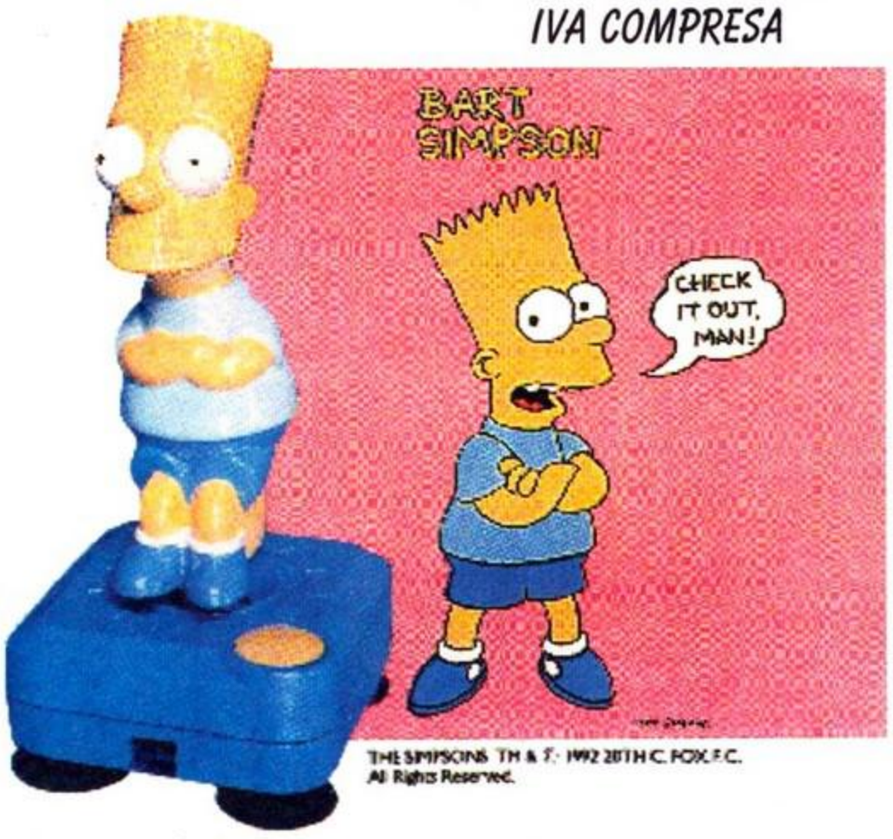
ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

DISPONIBILI PER:
MEGA DRIVE & MASTER SYSTEM
NINTENDO 8 BIT
ATARI / COMMODORE / AMIGA

OFFERTA NATALIZIA
SOLO LIRE
**19.900**
IVA COMPRESA




THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DA:

TELEFONO 030 - 2400560

SI SONO TRASFORMATI IN SENSAZIONALI JOYSTICK PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE VIDEOGIOCO E TI ASPETTANO PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI :

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 8497349

VENDITA PER CORRISPONDENZA
MEGASTORE®
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

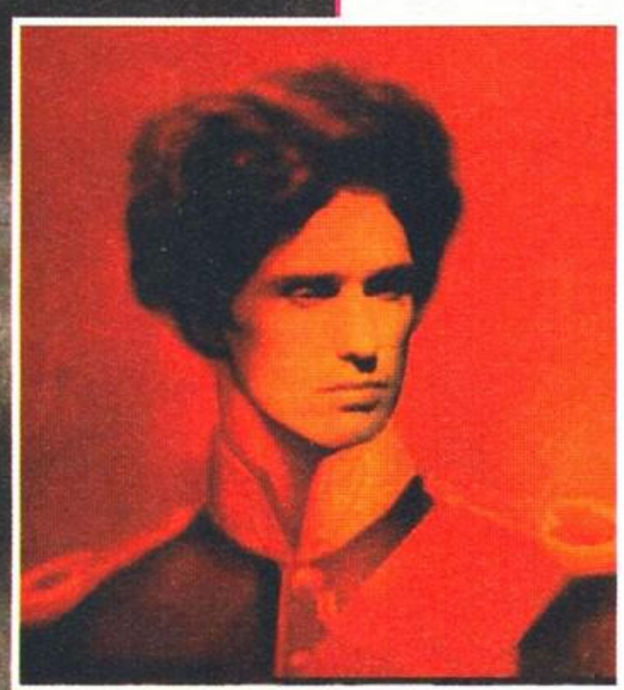
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO IN TUTT'ITALIA ISOLE COMPRESE

ANTEPRIMA

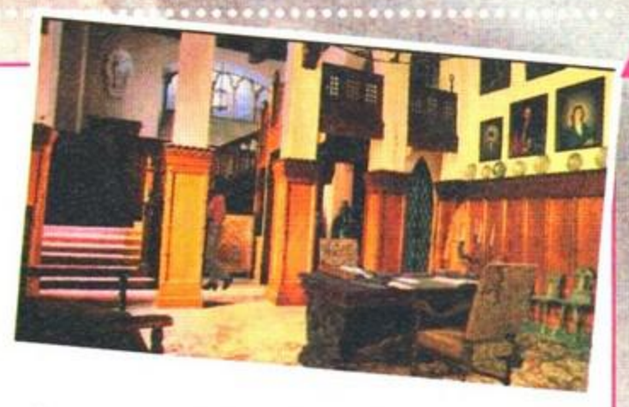
AVVENTURA HORROR

# GABRIEL KNIGHT
## The beast within

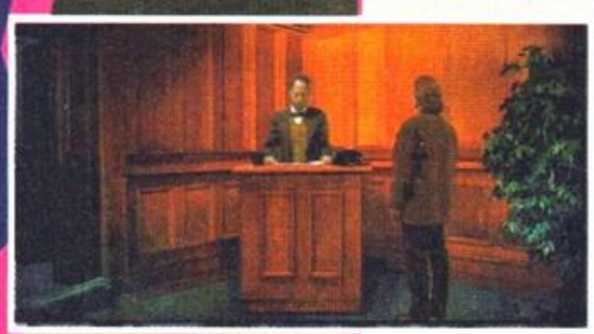
**Ritorna finalmente Gabriel Knight: il beniamino della Sierra appena uscito dalle umide paludi di New Orleans, che si immerge nelle gotiche marche della Germania, dove al posto di demoni Vodoo, avrà a che fare con l'ombra del lupo mannaro!**



Esattamente un anno fa la Sierra, pubblicò Gabriel Knight, il gioco sebbene non si allontanasse troppo dallo stile classico con cui la software house californiana di solito confezionava le sue avventure, per la ricchezza e la complessità della trama, e soprattutto per l'ottima caratterizzazione del personaggio principale, riuscì a sfondare quel muro invisibile che divide un buon gioco da un vero classico. Ora, ad un anno di distanza, fresco fresco di posta mi trovo in mano il seguito di quella stupenda avventura. A causa dei congeniti ritardi delle poste italiane, che hanno fatto sì che io avessi il gioco esattamente un giorno prima della chiusura della rivista, sono costretto ad avvertirvi che ciò che state leggendo non è una vera e propria recensione del seguito di Gabriel Knight, ma forse è più giusto che sia considerata come un'anteprima; naturalmente la promessa di una più ricca ed esauriente recensione il prossimo numero è scontata. Bando alle ciance, e passiamo al gioco: dopo il successo di Phantasmagoria, era chiaro che la Sierra avrebbe cavalcato di nuovo il suo cavallo di battaglia: lo stile infatti con cui è stato realizzato The Beast Within, segue quasi esattamente le orme tracciate dall'ultima fatica della software house. Anche qui ci troviamo di fronte ad una super produzione dal taglio decisamente cinematografico, dove tutti i personaggi, dai protagonisti alle comparse, sono interpretati da attori veri. Sì, proprio così il fumettoso ed



affascinante Gabriel Knight esce dalle due dimensioni per prendere vita in carne ed ossa, e con lui naturalmente c'è la sua assistente Grace Nakimura (una graziosa orientale!), questa volta coprotagonista della storia. Come in Phantasmagoria, le sequenze cinematografiche non si risparmiano, anzi tutta l'azione di gioco è costellata di scene animate, qualsiasi azione il vostro personaggio faccia: che sia raccogliere un oggetto o uscire da una porta, viene rappresentata con una scena digitalizzata. A differenza del precedente titolo della Sierra, gli ambienti in cui il personaggio si muove non sono stati realizzati in grafica renderizzata, ma sono il frutto della digitalizzazione di ambienti reali, così da ricreare un'atmosfera perfettamente credibile, anche se a volte non si riesce a capire (o per lo meno facciamo finta di non apprendere) dove sia finita l'ombra dei personaggi. Colpa del chroma-key, quel trucco televisivo dove viene mappata su un fondale colorato omogeneo una immagine. Dati questi



presupposti non c'è da stupirsi che il gioco sia su ben sei CD differenti... Come tutti coloro che hanno giocato l'episodio precedente sapranno, Gabriel durante il corso della sua prima avventura, si rivela, l'ultimo discendente di una antica dinastia di Shattenjanger, ovvero cacciatori di streghe giunti in America dalla Germania durante il XVII secolo. Nel secondo episodio appunto viene ripresa questa traccia narrativa, il nostro eroe si trova in Baviera, nei pressi di Monaco (sì, quella dove c'è l'October Fest!), più precisamente nel suo castello di famiglia. Dopo il successo del suo ultimo libro, Gabriel ha deciso di ritirarsi nel suo nuovo possedimento, per trovare l'ispirazione per un nuovo romanzo. Quale posto sarebbe più indicato di un antico maniero medioevale, immerso nel cuore dell'Europa, per trovare l'ispirazione ad un nuovo romanzo Horror?

Nonostante le circostanze ambientali ampiamente favorevoli, Gabriel dopo un anno di permanenza nella sua lugubre casetta, non è ancora riuscito a cavare un ragno dal buco.
Una notte, proprio nel bel mezzo di una crisi creativa, una strana processione di uomini bussa alla porta, e da qui ha inizio la nuova avventura...
Un gruppo di abitanti del paese vicino al castello, sapendo del retaggio di Gabriel, implora disperatamente il suo aiuto per risolvere un triste quanto inquietante mistero. Quella sera è avvenuto un terrificante delitto, la figlia di due fattori, allontanatasi da casa verso il bosco, è stata dilaniata da una feroce belva (non vi ricorda una certa favola!?). La polizia ritiene che il responsabile di questo atroce delitto, sia un lupo fuggito dallo Zoo della vicina città di Monaco, ma non sono della stessa opinione gli abitanti del villaggio che credono invece che l'autore del delitto sia un lupo mannaro. Naturalmente il nostro eroe, commosso dal viso in lacrime dei malcapitati genitori della bambina, in virtù del suo retaggio di cacciatore di streghe e mostri vari ed eventuali, non può che accettare, non si sa mai poi che non esca anche una bella storia da scrivere!

La storia si dipana per ben sei capitoli differenti, dove man mano, attraverso la risoluzione di numerosissimi enigmi, Gabriel Knight e Grace Nakimura, aggiungeranno tasselli al complicato puzzle che sta dietro al mistero. La scelta di dividere in capitoli l'avventura, oltre a giustificare, tra un capitolo e l'altro, l'intermezzo di ampie sezioni filmate molto importanti per capire bene la vicenda, permette di suddividere il gioco in fasi progressive, che devono essere terminate una di seguito all'altra. L'interfaccia del gioco riprende sostanzialmente la formula adottata in Phantasmagoria. Il nostro personaggio digitalizzato, si muove grazie al mouse attraverso le numerose locazioni, anch'esse interamente digitalizzate. Il puntatore, rappresentato con una freccia, assumendo la forma di un pugnale, segnala la presenza di un punto d'interazione con l'ambiente. Cliccando due volte su tali zone d'interazione, il protagonista commette le azioni più svariate, per esempio: cliccando su un tavolo pieno di fogli sparsi, il nostro eroe, dopo un breve commento, si mette scrivere una lettera, piuttosto che, visto un biglietto attaccato all'armadio, cliccandovi sopra si avvicina per leggere cosa riporta. Maggiore attenzione è stata data ai dialoghi, questi come già accadeva nel primo episodio risultano fondamentali per la risoluzione di svariati enigmi, sebbene ancora in inglese. Ci sarebbe ancora molto da dire su questa avventura, a cominciare dalla struttura degli enigmi, alla qualità della recitazione e della regia, alla struttura dell'inventario, per arrivare infine alle modalità di spostamento dei personaggi. Azzardando, comunque, una prima valutazione, The Beast Within ha le caratteristiche di un prodotto che non può passare inosservato. L'utilizzo di un intero "cast" di attori, e la presenza di "location" esterne che non hanno nulla da invidiare ad un prodotto cinematografico, lo rendono un titolo quanto mai interessante e spettacolare. Naturalmente per quanto riguarda lo spessore narrativo, e il reale divertimento che il gioco può garantire, si rimanda di nuovo al prossimo numero.

***Francesco Pepe***

# IL MASSIMO DELLA QUALITA AL PREZZO PIU' BASSO D'ITALIA.

Labtec

CS-800

AMPLIFIED
The Finest
COMPUTER
Stereo Sound
SPEAKERS
For Computers

A MUST FOR:
- MULTIMEDIA
- SOUND CARDS
- CD-ROMs

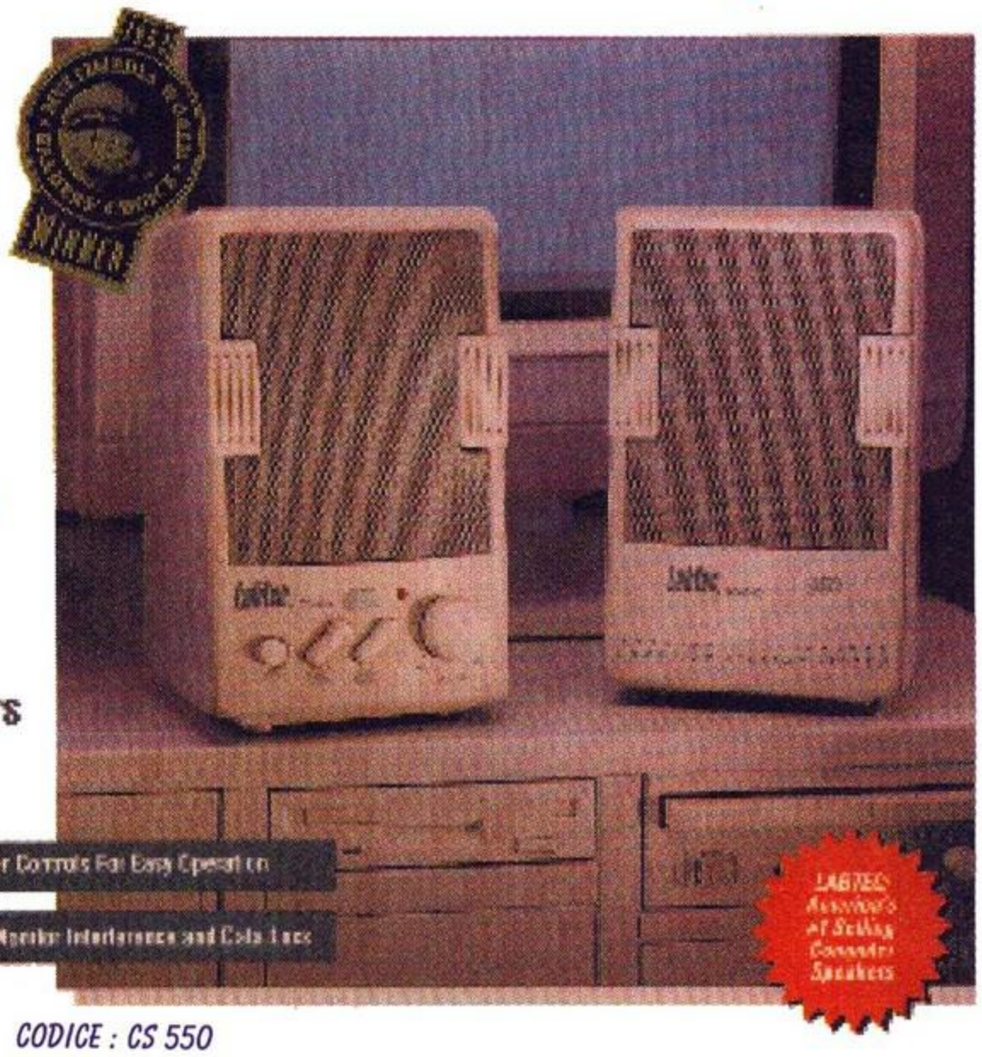
SOLO LIRE 49.000 IVA COMPRESA

CODICE : CS 800
ALTEZZA CM. 20 CA

Labtec

CS-550

AMPLIFIED
The Finest
COMPUTER
Stereo Sound
SPEAKERS
For Computers



- New Single-Sided Speaker Controls For Easy Operation
- Magnetic Shielding Prevents Monitor Interference and Color Loss

SOLO LIRE 44.000 IVA COMPRESA

CODICE : CS 550
ALTEZZA CM. 18 CA

SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DALLA

AUREA DISTRIBUZIONE

TELEFONO 030-2400560

IDEALI PER :

MULTIMEDIA

SOUND CARDS

CD-ROM

WALKMAN

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

**PAC-LAND**
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**MEGASTORE**
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

K ANTEPRIMA

PUNTA E CLICCA

# GENDER WARS

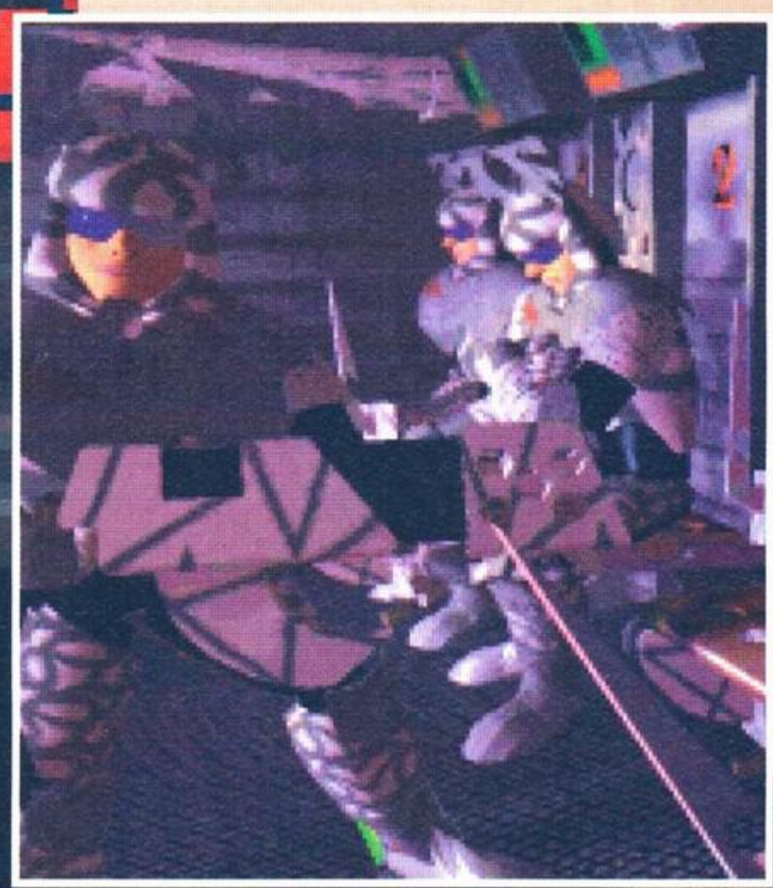
**Una cosa del tipo, di quando si era ragazzi... alle elementari. I maschi, contro le femmine, in un corpo a corpo del tutto privo di malizia che faceva già presagire un futuro, assai tribolato, e sempre, senza quartiere.**

### IL 'COMPIMENTO DELL'AMORE'.

Si narra, ma sono solo congetture, che l'ottimo Carboni, il valoroso e tenace, illuminato ex caporedattore di K sia stato costretto ad un per ora provvisorio allontanamento, ed al conseguente abbandono del timone della vecchia e gloriosa bagnarola di K - dalla tenacia della moglie, una vigorosa e inarrivabile matrona, per metà veneta, e per metà bavarese, che lo voleva avvocato. Se la cosa avesse riscontro, non sarebbe che l'ennesima conferma di come la "guerra dei sessi", e il conseguente conflitto di ruoli e di posizioni, arriva a scavare trincee anche oggi, come nel futuro prossimo, nel pacifico seno di qualunque famiglia. E, persino, nell'inossidabile famiglia di K. Certo, sono solo congetture, ma forse qualche cosa di vero c'è, così come forse sono attendibili le notizie che davano Carboni, in partenza, con Silvia, per un viaggio di lavoro alla volta di alcune soft-house inglesi. Cosa ne pensi, cosa ne abbia pensato la moglie di questi, rimane difficile dirlo.

### STRATEGIA, AVVENTURA... E BOTTE.

Nell'amore le cose devono andare così; si studiano accuratamente le reciproche posizioni, ci si sposta in un terreno di conquista, attraverso mille incognite, e ci si contende, con il passare del tempo risorse, privilegi, postazioni, territori: la poltrona con la migliore vista sul televisore, il conflitto quotidiano per la scelta del programma e la guerra sorda e acida, per il possesso del telecomando. Si prende parte alle amare incursioni nella zona presidiata dal nemico - la casa dei rispettivi suoceri, missioni pericolosissime, in ambienti spettrali, talvolta suicide. Questo "altro" terreno di confronto bellico-tattico apparentemente così distante dalle grandi battaglie, del cielo, dell'acqua, interstellari, aereospaziali, e sempre, più o meno virtuali, è diventato giustamente oggetto di una bella cosettina per mano della SCI, dove, di questi tempi sembrano assolutamente determinati a non lasciarsi scappare nessuna situazione, od argomento, che possa sovvertire un poco, le classiche - e diciamolo, anche un po' stereotipate, regole che fissano i motivi conduttori dei gingilli videoludici. Guerra dei sessi, senza quartiere, dunque, per questa insalata di generi; arcade, gioco strategico, e shoot'em-up a visuale isometrica, che ci conduce in modo vibrante dentro i motivi di "tanto "incivile" contendere: uomini contro donne, in lotta per aggiudicarsi territori, risorse energetiche e militari, e, non dimentichiamolo, per il prevalere del... proprio sesso.



### STRATEGIE D'AMORE

Il nodo che determinerà il conflitto è lì, conficcato nell'interno della vostra famiglia... potrete comunque decidere in che "panni" concedervi il piacere di partecipare... Gender Wars è un gioco evoluto in tutti i sensi, e quindi, profondamente democratico! Parità di condizioni e opportunità di scelta... per tutti!

### MA CHE È... UN UFO?

Ammettiamolo pure: l'idea di questa specie di "Tra moglie e marito..." in ambientazione futuristica ,non è affatto male. Appoggiandosi alla sezione tattica di Ufo e Terror From The Deep - ci si muove in squadra, e singolarmente - e ricalcando le mosse e gli scenari del più classico gioco strategico; missioni di difficoltà crescente, scontro di drappelli giudiziosamente mandati in avanscoperta, catture di ostaggi, prigionieri, e via dicendo, di volta in volta, verso il grande "chiarimento finale", la Sales Curve Interactive sembra aver messo a segno una discreta "tombola". 28 missioni di impegno crescente, la possibilità di misurarsi, nelle diverse prospettive (maschio femmina),

ottimo sonoro e dialoghi divertenti e sempre molto umoristici, per tantissime sequenze in full motion a disegni animati ad inframmezzare il gioco, ricche di trovatine geniali ed esilaranti ad assecondare i più classici e rinomati luoghi comuni... a proposito della consistente differenza che intercorre tra un uomo, ed una donna. Il tutto sembra indicare che ci si trova davvero a che fare con uno di questi gioiellini di gustoso intrattenimento ed effettiva giocabilità. Un'idea del "divertimento videoludico" che alla SCI sembra abbiano deciso di volere coniugare con una marcata attenzione alle caratteristiche umoristiche e di grande vivacità di ogni loro creazione. Una strada che garantisce in partenza, se seguita con lo scrupolo necessario, lo svago, la capacità ricreativa del prodotto videoludico. Una scelta, che ritroviamo anche in Kingdom O' Magic. Un giusto compendio di armi tattiche, dal formidabile potere distruttivo, sempre molto potenti e discretamente varie, permetterà finalmente di andare a vedere, sempre in "visuale isometrica", di che colore davvero è, il sangue di questa strana creatura, che così spesso ci si accompagna, che tanto spesso vorremmo trovare a fianco, che così spesso compare, in così tanti sogni, in tanti nostri incubi, diurni e notturni, cioè, la donna.

## THE END?

E, mentre porterete a termine il compito, la mission assegnata, rivolgerete un pensiero deferente, di complicità e rispetto, a Massimo Max Carboni, forse in viaggio di piacere - una vera e propria scappatella - con Silvia; forse divenuto avvocato per contratti obblighi coniugali, un'altra vittima della guerra dei sessi ...e farete la vostra parte, con assoluto senso del dovere, senza paura di arrivare fino in fondo, userete le vostre armi senza alcun timore reverenziale, senza pietà, senza... quartiere: fino in fondo.

*Danilo Rocca*

**K VOTO 840**

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
|---|---|
| G | |
| A | |
| QI | |
| FK | |

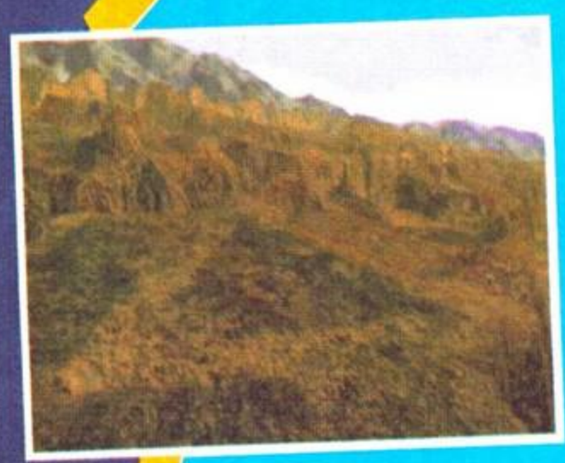
**La prima impressione è decisamente buona, potrà migliorare in seguito ad una approfondita e generosa visione; sembra uno di quei giochi, dove giocando "migliora". Per giocare a Gender Wars sarà sufficiente, come configurazione minima, un DX33, con 4MB di RAM. Supporta le principali schede audio.**

# FIRE STORM THUNDER HAWK II

## SIMULATORE DI ELICOTTERO

**"Sfreccia con un elicottero Apache tra canyon e montagne rocciose, la CORE ha deciso di mettere alla prova tutta la tua abilità di pilota !"**

Sguardo attento, braccia incrociate sul petto, atteggiamento severo, tutta la redazione di K si appresta a visionare, con puro distacco professionale, l'ultimo pargolo di casa Core. Nel giro di pochi istanti la facciata va in pezzi mostrando l'eterno fanciullino che si nasconde (neppure tanto bene) in tutti noi. Giampaolo ha cominciato a reinterpretare tutti gli effetti sonori simulando con la bocca il fischio dei razzi, le pale dell'elicottero e perfino il rumore rombante del potente motore. Gli altri si sbracciano indicando movimenti più interessanti mentre immagini fluidissime ci mostrano un superbo elicottero Apache nel tentativo di sorprendere alcuni carri nemici.
Torniamo alle prime schermate: il disegno tecnico dell'elicottero si anima ed improvvisamente decolla con una grafica tridimensionale piena e pulita, di notevole impatto. Poi il mezzo si getta in una dinamica ricerca del nemico accompagnato da effetti scenografici in perfetto stile hollywoodiano. Rapide ed efficaci inquadrature mettono in rilievo le varie capacità tecniche durante la folle corsa verso gli obiettivi. I radar del nemico scrutano inutilmente i cieli alla vostra ricerca, ma ecco che



sbucate da un promontorio a volo radente, e con un paio di razzi eliminate i carri armati dalla faccia

della Terra. Gli ingredienti per una presentazione degna di rispetto ci

sono tutti: azione fluida, inquadrature d'effetto di stampo cinematografico, una cura dei particolari abbastanza maniacale. Le scene in soggettiva con la cabina scossa dalle vibrazioni e i comandi di pilotaggio riflessi sui vetri dell'abitacolo ci hanno subito coinvolti tanto da indurre un secco e deciso monito da parte del nostro Direttore, che con aria decisa ci ha obbligato ai lavori forzati.
Godetevi, per ora, le immagini catturate per voi, e arrivederci sulle pagine delle "Prove su Schermo". Passo e chiudo!

*Luca Spinelli*

PC PC-CD-ROM

PICCHIADURO

# BATTLE ARENA TOSHINDEN

GRANDIOSO

Sinceramente non ho mai giocato la versione Coin-Op di Toshinden, ma è stato il primo gioco che ho potuto provare su una Playstation, e per questo ne ho un ottimo ricordo. Questo è il classico gioco che divide gli appassionati di picchiaduro tra quelli che preferiscono la buona vecchia impostazione "alla International Karatè", che oggi trova la sua massima espressione in capolavori come Tekken II della Namco, e tra quelli che invece amano la possibilità di poter giocare in una vera arena virtuale a tre dimensioni, dove potete addirittura aggirare il vostro avversario e comunque spostarvi lungo tutte le direzioni cardinali. Come potete intuire, Battle Arena Toshinden della Takara fa parte di quest'ultima categoria.

**Chiunque frequenti abitualmente una sala giochi decente, sa benissimo che ormai un Coin-Op non può definirsi tale se non sfrutta perlomeno qualche migliaio di poligoni e del buon texture mapping. Le moderne console (Playstation & Saturn) hanno imparato la lezione, e il nostro PC? Può essere da meno?**

I diritti di sfruttamento del prodotto sul mercato dei Personal Computer, sono stati acquisiti dalla Playmate, publisher statunitense che, a dispetto del nome, non ha nulla a che fare con playboy e le relative conigliette. La realizzazione vera e propria del gioco è stata invece eseguita da una sconosciuta software house di Los Angeles (Sherman Oaks per la precisione), la Digital Dialect, che ci ha comunque riservato una graditissima sorpresa (vedi box).

La trama del prodotto è come al solito estremamente semplice, e sul manuale della versione Playstation raggiunge a malapena le 4 righe: otto lottatori spinti da motivi diversi devono combattere tra loro per raggiungere tutti lo stesso obiettivo: vincere il torneo che deciderà il loro destino. Il torneo è Toshinden!

Le opzioni disponibili su PC sono le stesse di quelle delle altre versioni,

ma i menù sono arricchiti dall'implementazione delle routine tridimensionali estrapolate dal software RTMX (reperibile su Internet e creato da uno dei programmatori di Toshinden), una vera chicca per gli amanti di grafica 3D in tempo reale.
Le opzioni sono "classiche": "1P GAME" che ci permette di affrontare il torneo vero e proprio utilizzando uno degli otto personaggi disponibili (pochi in verità); "VS HUMAN", ossia la modalità a due giocatori (per la natura tridimensionale e "a inquadrature" del gioco, per ora sono necessari due computer collegati per poter giocare uno contro l'altro); "VS COMPUTER" grazie alla quale si combatte contro un avversario a scelta, comandato dal computer; "PLAYER SELECT" che è uguale alla precedente, tranne per il fatto che è il computer stesso a selezionare il proprio giocatore.
Le regole di combattimento sono estremamente semplici: per vincere un round, il giocatore deve abbattere il suo avversario tempestandolo di colpi (e ricordandosi che chi picchia per primo picchia tre volte) prima dello scadere del tempo. Se questo finisce, viene dichiarato vincente il giocatore che dispone di più energia.
Se invece un giocatore esce, volontariamente o involontariamente, dal ring, perde automaticamente lo scontro.
Il primo lottatore che vince il numero di scontri impostato nelle opzioni, è il vincitore finale.
Durante l'incontro in cima allo schermo sono poste le barre dell'energia, il contatore del tempo residuo, i punti, il nome dei giocatori e il numero di vittorie di ciascun lottatore.
Il gioco è altamente personalizzabile

***Se vi piace l'originale, se vi piace la versione Playstation, se vi piacciono i picchiaduro tridimensionali, se siete stati degli appassionati di IK sul Commodore 64, non potete assolutamente lasciarvi sfuggire "Battle Arena Toshinden"!***

# LA FUGA DEI CERVELLI

Davide Pasca, programmatore di Toshinden

La cosa che ci ha lasciato più stupiti quando abbiamo incontrato la Digital Dialect è che il loro capo-programmatore 3D è un giovane Italiano di 22 anni che si è trasferito in California nel settembre scorso.
Davide Pasca (questo il suo nome) è nato a Roma, e fino al 1995 scriveva software Macintosh per una piccola azienda della capitale. Nel tempo libero ha coltivato la sua passione per la grafica 3D prima su Amiga (a sua detta: "il primo amore non si scorda mai") e in seguito su PC e ha presentato un dimostrativo (insieme a Fabrizio Zavagli e Sergio Tomei) all'ultimo Bitmovie, non ricevendone però la gratificazione dovuta. Stanco dell'incompetenza diffusa delle software house nostrane, e desideroso di avere un posto di rilievo nell'industria mondiale del videogioco, si è trasferito in California in cerca di fortuna...
Eccolo ora, per la prima volta, ai nostri microfoni...

**K** - *La domanda che tutta l'Italia vorrebbe farti: come può un programmatore Italiano farsi assumere da una software house di Los Angeles?*

**DP** - Basta fare un po' di attenzione ai messaggi che girano sui newsgroups di Internet, primo tra tutti il comp.graphics.algorithms. Oppure acquistare qualche rivista di videogiochi americana. Ora più che mai, in California, c'è grande richiesta di programmatori e grafici. Una software house di videogiochi può sembrare una impresa ardua in Italia, ma in California è una cosa talmente comune... Nella Silicon Valley può capitarti di parlare con una spogliarellista e scoprire che a casa ha una Playstation e che ama giocare a Toshinden (ed è una storia vera!)... Comunque la cosa più importante è avere una

grazie ad un ricco menù opzioni che comprende: livello di difficoltà, durata di ogni incontro, numero di scontri che devono essere vinti, livello di "handicap" dei lottatori, parate automatiche, impostazione dei tasti, e posizione della telecamera.
Gli otto personaggi sono tutti ben caratterizzati, ognuno dotato delle proprie mosse speciali, di una abilità speciale, e ovviamente di qualche difetto. Rungo, ad esempio, è un gigantesco minatore americano di circa 2 metri che impugna una enorme clava, ed è uno spasso vederlo combattere contro Ellis, una ragazzina di 16 anni armata di pugnale di peso e dimensioni ben più contenute. Un altro caratterista di Toshinden è il "mitico" Fo, un vecchio mago cinese, che sembra essere un incrocio tra "Edward mani di forbice" e il Maestro Muten di DragonBall.
Vale indubbiamente la pena spendere qualche parola per l'eccellente lavoro svolto dalla Digital Dialect, e dal suo team di programmazione, che è riuscito a convertire in maniera ottimale uno dei picchiaduro più complessi degli ultimi tempi. La conversione vera e propria è stata realizzata a partire dalla versione Playstation, la quale è praticamente identica al Coin-Op (al contrario di quella per Saturn, che è troppo facile), e come sempre in questi casi, la mancanza del super-processore della SONY si sente. A detta degli stessi programmatori, il numero di poligoni che compone ciascun giocatore è altissimo e se non possedete perlomeno un Pentium, la bassa velocità di gioco, o meglio, la scattosità dei movimenti influisce non poco sulla effettiva giocabilità del prodotto.
Fortunatamente, consci di questa limitazione, alla Digital Dialect hanno ben pensato di inserire un'opzione per ridurre il numero di poligono che compongono i personaggi, in modo da guadagnare un poco di velocità, ma se possedete un misero 486 DX2 66 con 8Mb di RAM, non potrete mai apprezzare appieno la bellezza di questo arcade. Durante la partita è possibile variare dinamicamente la risoluzione di gioco e, impostando il massimo dei dettagli e lo schermo in 640x480, vi sembrerà di aver tramutato il vostro PC in una Playstation (e potrete dimenticare, almeno per un momento, di aver venduto vostra sorella per potervi permettere un Intel P6).

***Fabrizio Farenga***

demo pronta da mostrare come biglietto da visita. Nessun curriculum è convincente come uno o più dimostrativi!

**K** - *Come è nata la tua passione nella grafica tridimensionale?*

**DP** - Credo sia la conciliazione tra la dedizione alla logica e la necessità di esprimere la fantasia in maniera evidente e facilmente apprezzabile da chiunque.

**K** - *Cosa suggeriresti ad un giovane che voglia intraprendere la carriera di programmatore di videogiochi?*

**DP** - Prima di tutto di credere in se stessi e di non farsi incantare dalla storia sulle inevitabili predisposizioni e livelli intellettivi.
Riguardo agli studi... Io non ho conseguito la maturità per passare le nottate sul computer. Ma forse ero solo troppo pigro! Un anno di specializzazione in qualche università americana è l'ideale, e non è una cosa impossibile...
Parlando di materiale da cui iniziare (non bisogna reinventare la ruota), nella mia pagina Web (http://val.net/~dpasca) ci sono dei buoni punti di partenza che ho raccolto per evitare di ripetermi al 90% delle e-mail a cui devo rispondere. Invito tutti gli interessati a consultarla.
E ovviamente di frequentare Internet!

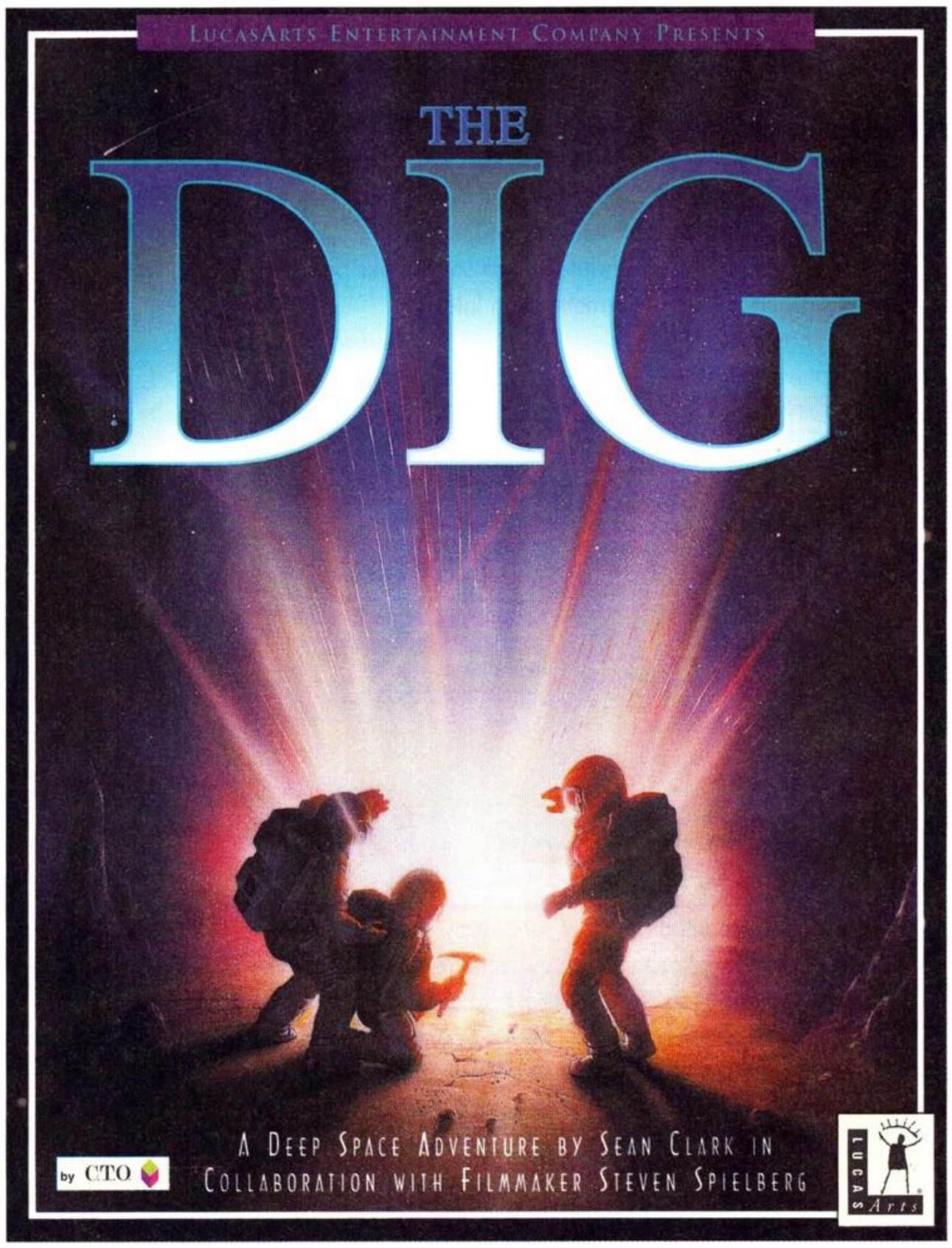
**K** - *Quali sono state le maggiori difficoltà nello sviluppo di Toshinden?*

**DP** - Mi viene da pensare a così tante cose: dal networking alle strutture originali commentate in kanji! Fare un gioco non è come fare una demo: le cose più banali possono richiedere parecchio lavoro e i tempi sono quasi tutti prestabiliti.
In Toshinden c'è l'aggravante del fatto che il gioco è stato pensato per una console mangia poligoni. E in quel poco di sorgenti che ci è stato possibile esaminare il codice era ottimizzato in maniera maniacale!

*Bene, ringraziamo Davide per la sua cortesia, e ci auguriamo di ospitarlo nuovamente su queste stesse pagine per la sua prossima fatica. Chi volesse contattarlo può inviargli una e-mail a:*
***dpasca@vv.val.net***
*specificando che siete lettori affezionati di "K".*

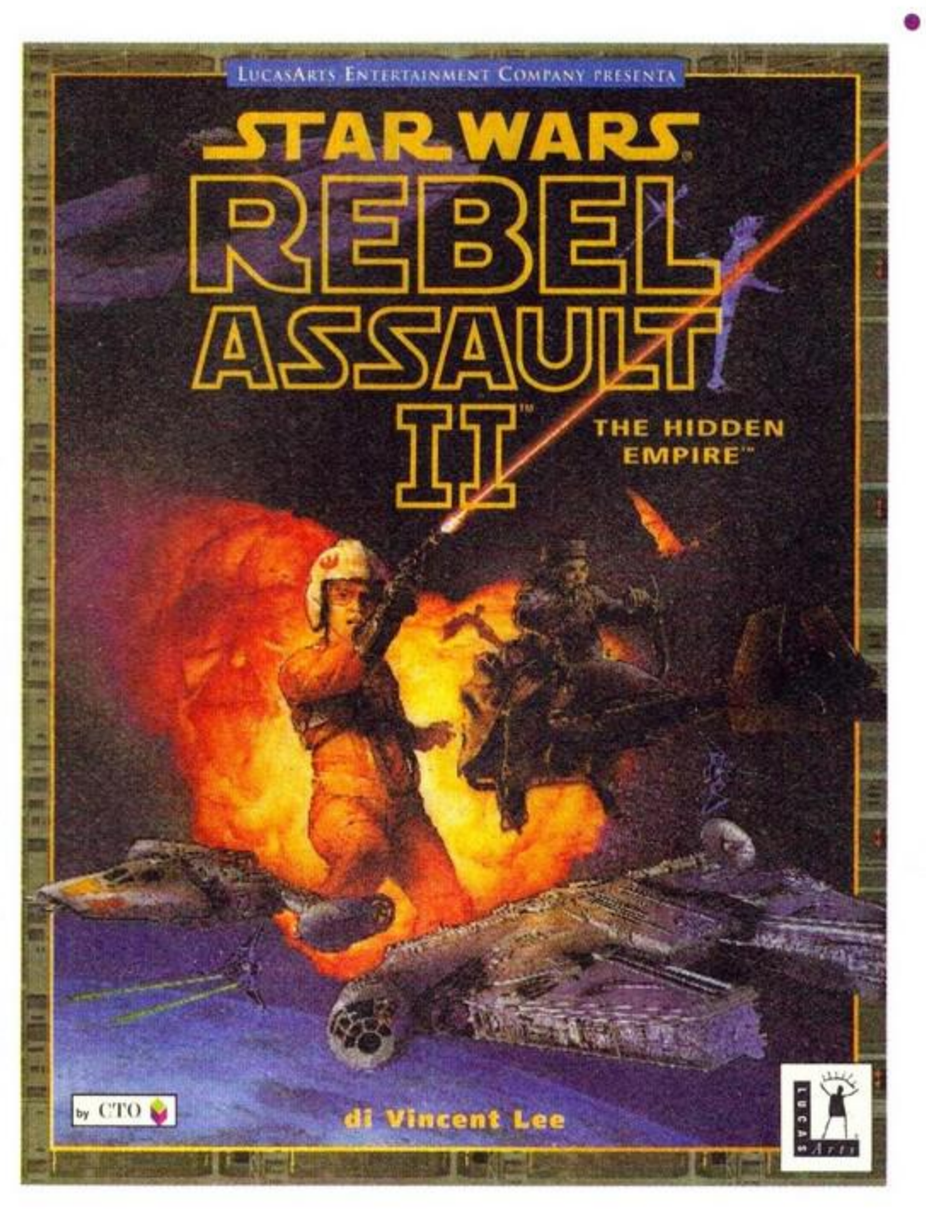
# RIUSCIRANNO!

**Steven Spielberg**
**ha partecipato al progetto**
**di questa splendida avventura.**




IN ITALIANO
Ambientazioni 3D, situazioni e personaggi interattivi e mondi extra-terrestri contribuiscono a creare una grande atmosfera di suspence.

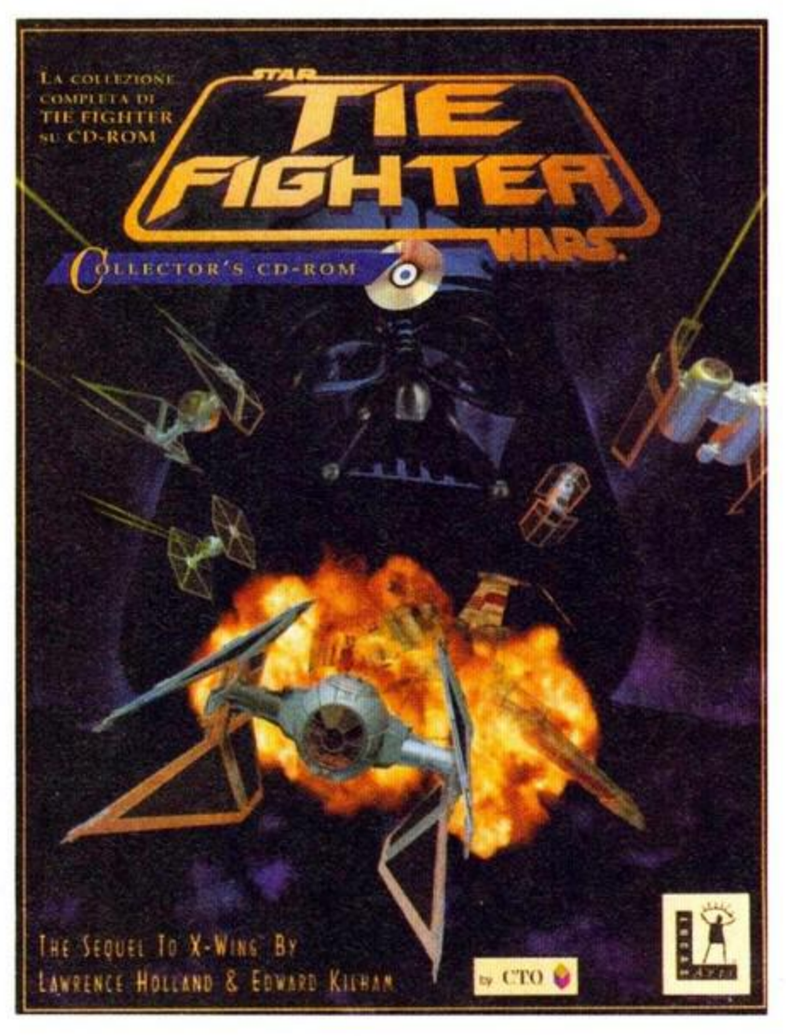
C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418




IN ITALIANO
Il nuovo attesissimo episodio vi farà rivivere nuove, originali e fantasiose avventure della serie di GUERRE STELLARI.
Un'indimenticabile esperienza arcade in cui potrai pilotare i famosissimi X-WINGS, Y-WINGS, B-WINGS e il leggendario MILLENIUM FALCON

# CD-ROM PC

# NOSTRI EROI




MANUALE IN ITALIANO
Il nuovo TIE FIGHTER™ formato CD-ROM include 22 nuove missioni, per un totale di 104. Grafica ad alta risoluzione, immagini renderizzate all'insegna delle ultime tecniche 3D e combattimenti spaziali contribuiscono ad arricchire questa splendida simulazione.

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari.

ANTEPRIMA

AZIONE STRATEGICA

# DUNGEON KEEPER

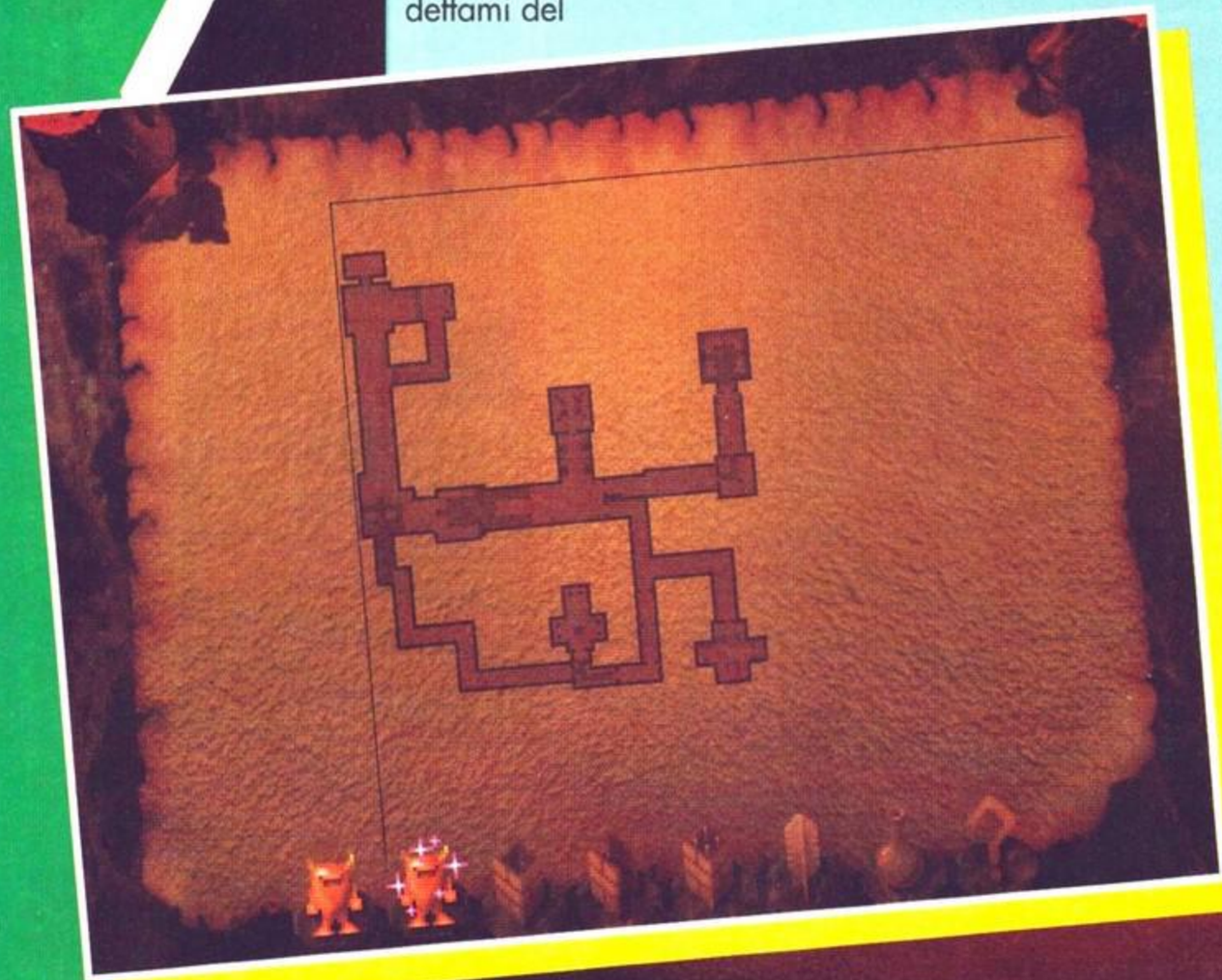
**L'originalità della Bullfrog non si smentisce mai. Ecco il loro nuovo gioco fantasy... ma questa volta giocato dalla parte dei cattivi!!!**

"Il custode dei labirinti sotterranei", questa la traduzione del nuovo titolo in fase di avanzata realizzazione da parte della software house guidata da quel genio che risponde al nome di Peter Molineaux. Si tratta di uno dei giochi che già a detta di tutti pone la propria candidatura al titolo di miglior gioco dell'anno. Vedremo tra un paio di mesi se sarà effettivamente così, comunque l'attesa degli addetti ai lavori è grande e le premesse per un prodotto di successo ci sono tutte.

## L'AMBIENTAZIONE

Il gioco si propone secondo i perfetti dettami del genere fantasy. Il giocatore avrà infatti a che fare con schiere di folletti, nani, draghi, goblin, maghi, ladri, chierici e chissà che altro ancora. La magia la farà da padrona con gli incantesimi e le stregonerie più disparate, il tutto condito con speciali "stanze del mana" in cui il mana stesso (l'energia metapsichichica da cui prende nutrimento ogni incantesimo) viene generato. Teatro dell'azione è il più classico dei dungeon, un intricato labirinto di stanze, corridoi e livelli sotterranei, in cui anche il più impavido degli avventurieri non oserebbe entrare senza l'aiuto dei suoi più fidati compagni.

Qualcuno di voi certamente starà pensando: "Uffa, di giochi fantasy così ne ho ormai pieno uno scaffale...", e invece in Dungeon Keeper è presente una novità a dir poco geniale, un'elemento di originalità che dona una boccata di aria fresca ad un genere che qualcuno (forse a ragione) cominciava a considerare sin troppo sfruttato. In questo gioco è avvenuta quella che io definirei come...



## LA "RIVOLUZIONE COPERNICANA"

Nell'ultima realizzazione della Bullfrog infatti, l'approccio al sistema di gioco è stato completamente ribaltato: ora noi non vestiremo più gli ammuffiti panni di uno o più avventurieri destinati immancabilmente a salvare i destini dell'universo conosciuto, bensì le molto più intriganti vesti intessute di rune magiche di un perfido ed oscuro mago padrone di un dungeon. Nostro compito sarà quindi quello di impedire agli avventurieri nemici comandati dal computer di penetrare nei nostri dominii sotterranei, e al contempo,

# QUATTRO DOMANDE PER SAPERNE DI PIU'

*Date le numerose telefonate dei nostri lettori riguardo a Dungeon Keeper, abbiamo pensato bene di mandare l'intrepido inviato di K ad intervistare l'ideatore del gioco, cioè nientepopodimeno che sua maestà Peter Molineaux, il game designer che in pochi anni ha trasformato la propria società, la Bullfrog, da piccola software house composta da tre dipendenti, in un gigante mondiale dell'intrattenimento elettronico. La casa inglese ha sfornato nel tempo titoli del calibro di* Populous *(simulazione... divina), di* Syndicate *(strategico d'azione ambientato in un futuro cyberpunk) e di* Magic Carpet *(simulatore di tappeto volante), che si sono rivelati tutti dei clamorosi successi: scusate se è poco...*

**K: ... All'inizio un gioco in cui il giocatore veste i panni di un dio, poi un gioco sulla gestione di un Luna Park (*Theme Park*), infine un simulatore di volo ...ma di tappeto volante! Tutto si può dire dei giochi prodotti dalla tua etichetta, tranne che non siano di concept originale...**

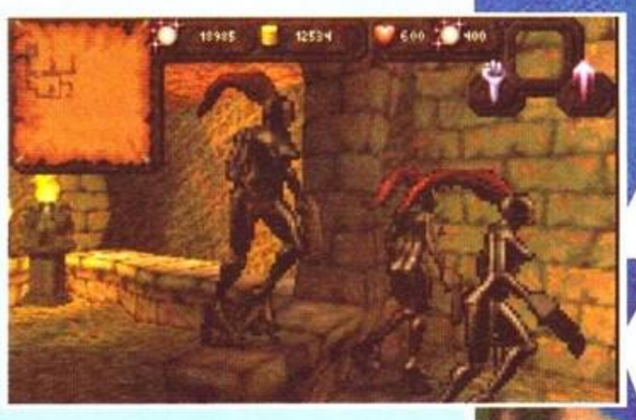
**Peter Molineaux:** Beh, effettivamente... (*pausa*) A dire la verità, faccio, o almeno ho sempre cercato di fare, prodotti divertenti da giocare e per quanto possibile originali nel loro contenuto. Comunque l'originalità non è un mio chiodo fisso: non è che mi sveglio al mattino e mi dico: "Peter, oggi devi avere un'idea originale". Penso solamente di sviluppare idee che mi vengono e che poi ritengo poter essere interessanti se inserite in un gioco. Poi, fortunatamente, queste vengono considerate dal mercato come molto innovative... (*pausa*) Penso che anche Dungeon Keeper, il nostro nuovo titolo su cui stiamo lavorando così intensamente, possa essere accolto dal mondo dei videogiocatori e dalla critica in questa maniera.

**K: Puoi dirmi qualcosa di più riguardo al tuo nuovo gioco?**

**P.M.:** Si tratterà probabilmente del miglior gioco da noi realizzato, o almeno lo spero. Di una cosa sono assolutamente sicuro: che si tratta del gioco più complesso da noi prodotto. Tutto, dalla grafica, alla struttura di gioco e fino all'intelligenza artificiale dei vari personaggi, è stato estremamente complesso da realizzare. Ora che stiamo dando gli ultimi ritocchi, posso tirare un po' il fiato... (*pausa*) Non è un sospiro di sollievo per aver finito il lavoro, ma quasi.

**K: A questo punto della lavorazione, di cosa sei particolarmente soddisfatto?**

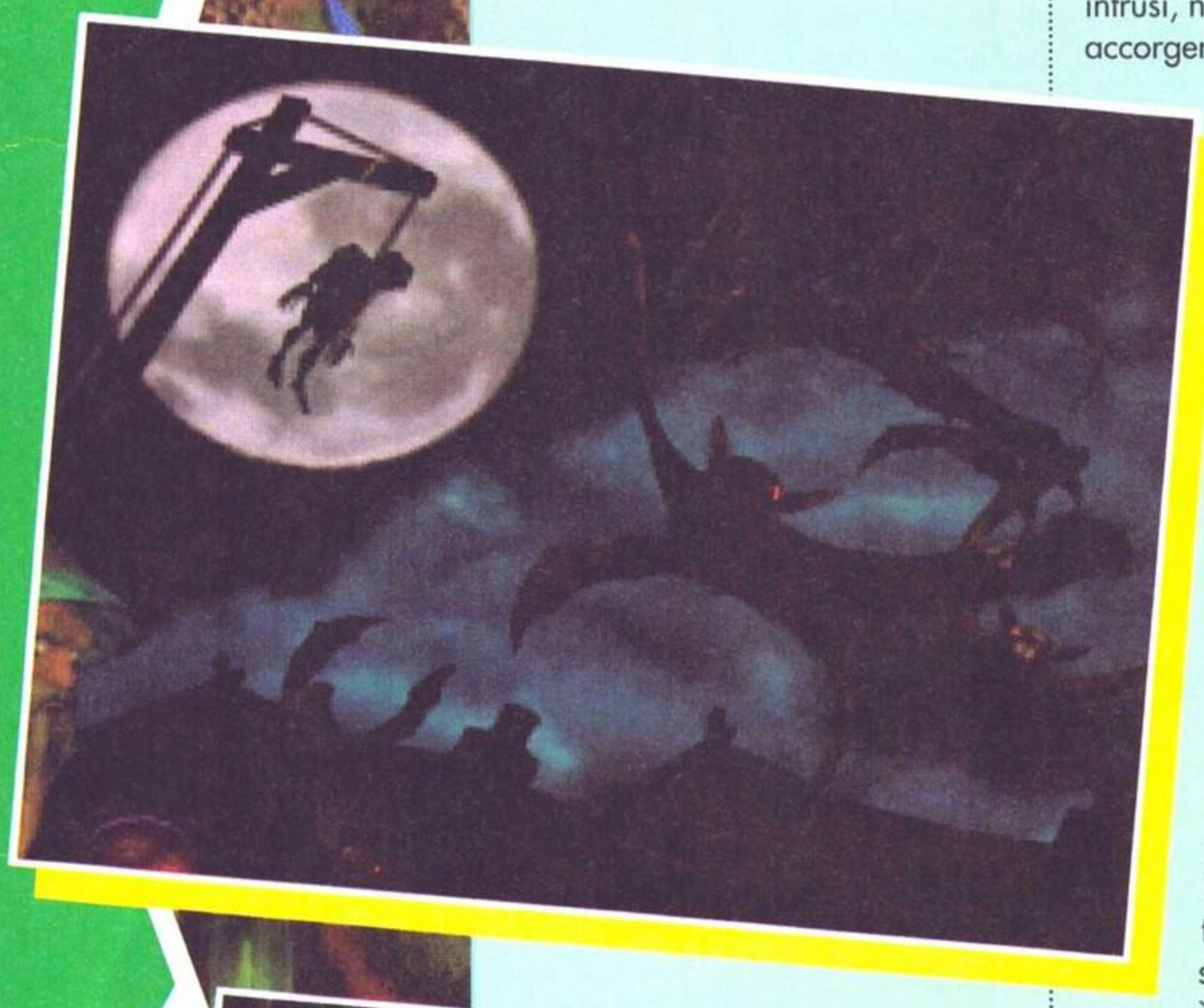
**P.M.:** Vediamo... (*pausa*) Penso che la grafica sia una delle cose che ci è riuscita meglio. Soprattutto per ciò che riguarda l'atmosfera creata dal nostro nuovo tipo di illuminazione. La grafica secondo me deve sempre servire a qualcosa... (*pausa*) Se una nuova grafica più dettagliata permette un miglior coinvolgimento del giocatore, allora è utile averla. Altrimenti, se è solo fine a se stessa, perché includerla? E' meglio concentrarsi su altri aspetti del gioco che ne possono migliorare il divertimento. Poi penso di aver fatto un buon lavoro con l'intelligenza dei personaggi presenti nel gioco. La quantità di memoria dedicata a far decidere le mosse di ogni singolo attore presente nel sotterraneo è stata enormemente aumentata rispetto ad altri nostri lavori precedenti. Stiamo parlando di ordini di grandezza almeno dieci volte superiori. Si, penso che questa sarà forse la cosa migliore di tutto il gioco. Le azioni a disposizione sono davvero varie e soprattutto complesse: farle eseguire sempre nella maniera più corretta e "intelligente" a seconda delle varie situazioni non è stato un compito facile...

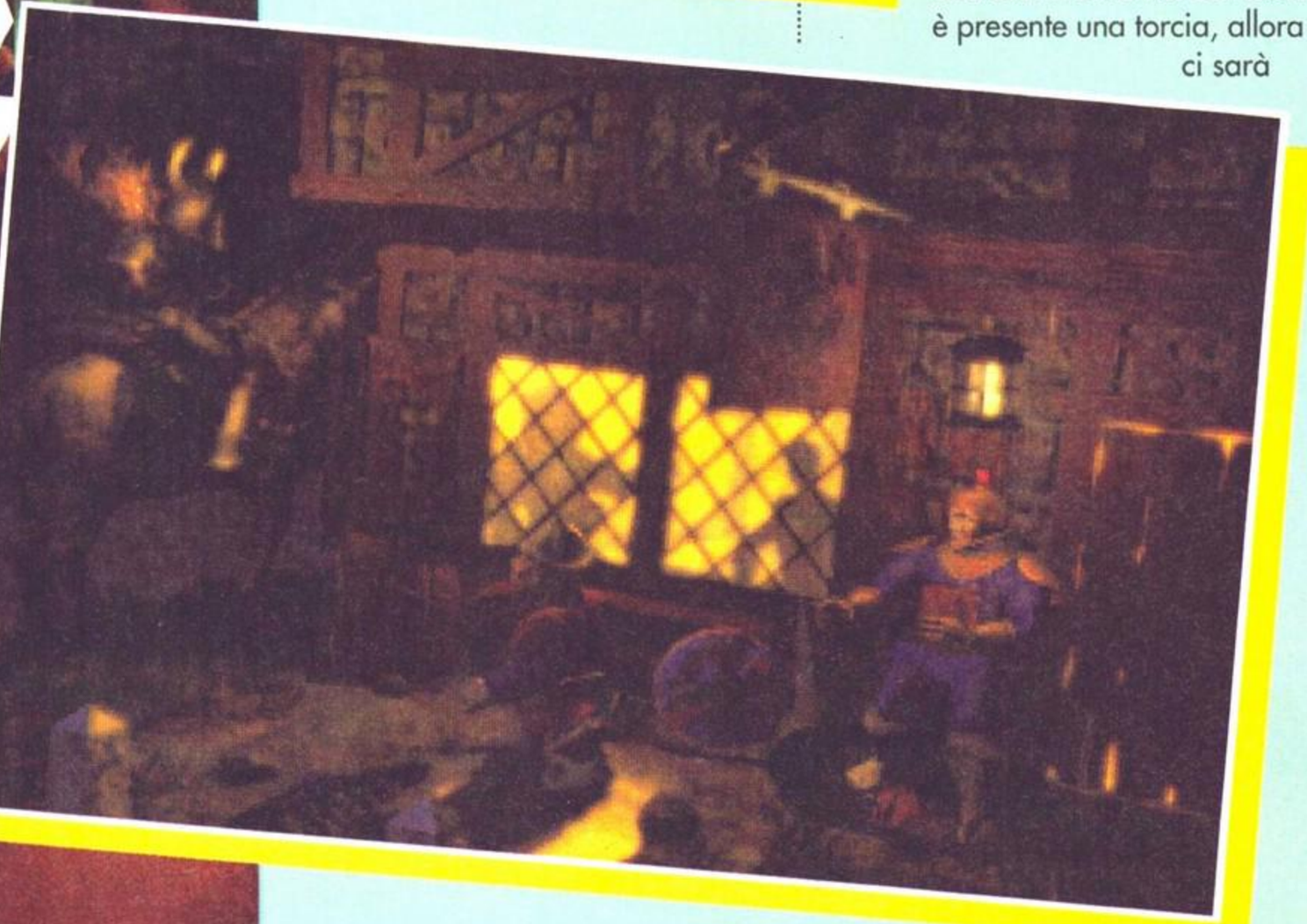


**K: I nostri lettori ci bombardano di telefonate chiedendo se in *Dungeon Keeper* ci saranno anche sequenze digitalizzate...**

**P.M.:** Se intendi dire sequenze con attori veri, la risposta è no. E posso aggiungere che non vedo la necessità di farlo nemmeno in un prossimo futuro... (*pausa*) Il mio parere al riguardo è questo: non mi pare che questo tipo di utilizzo della grafica porti a dei reali miglioramenti (*pausa*) ...almeno nei giochi da me realizzati. E più in generale (*pausa*) ...non mi pare che nel mercato esistano prodotti le cui sequenze con attori veri migliorino significativamente la giocabilità e il divertimento dell'utente. Intendo rispetto ad analoghe scene realizzate sinteticamente o disegnate a mano. Pur conoscendo solo un ristretto numero di titoli concorrenti (di solito guardo pochissimi titoli realizzati da altri), la mia impressione è che per la maggior parte, questo tipo di grafica venga utilizzato per convincere il giocatore al momento dell'acquisto, più che per migliorare la qualità effettiva del gioco. Ora i miei collaboratori mi dicono che esistono diversi nuovi progetti di giochi che avranno un'impostazione differente (*sorride*): staremo a vedere. Personalmente ne ho visti un paio, e uno di questi mi pare più che promettente...

***intervista di Roy Zinsenheim***





facendo far loro una brutta fine... Non nascondo che questo nuovo approccio al genere fantasy mi ha galvanizzato al punto da fare di tutto pur di mettere le mani su di una copia di Dungeon Keeper. Dopo un lungo inseguimento, ecco che finalmente posso vedere il gioco funzionare. Certo, non si tratta ancora di una copia definitiva, ma il poter controllare di prima mano plotoni di genieri goblin intenti a scavare stanze, cunicoli e trabocchetti, il poter definire i percorsi di ronda che orchetti e folletti di varia natura sono obbligati a seguire per intercettare eventuali intrusi, non me ne ha fatto quasi accorgere. E' possibile addirittura comandare un possente drago (la mia creatura fantastica preferita) e vedere attraverso i suoi occhi la tragica fine che gli avversari fanno quando hanno la (s)ventura di incontrarlo!

## LA REALIZZAZIONE TECNICA

I programmatori della casa inglese sono sempre stati dei maestri, e anche in questo caso hanno tenuto fede alla loro fama. La grafica è splendida ed è dotata di un sistema di illuminazione calcolata in tempo reale davvero sbalorditivo: se nel corridoio è presente una torcia, allora ci sarà un'ombra sempre perfettamente allineata rispetto alla sorgente di luce. Se le torce sono due o più, le ombre saranno il numero corrispondente, ognuna dotata di un'intensità corrispondente alla distanza con la sorgente di illuminazione. In altre parole, se vi allontanate da una torcia, l'ombra si farà via via meno

netta fino a scomparire...
I punti di vista sono svariati e sempre selezionabili: potete zoomare dall'esterno verso una particolare creatura fino ad addirittura entrargli nella testa e a vedere attraverso i suoi occhi! Uhm... con tutta questa grafica chissà che megacomputer sarà necessario. Il sonoro è ottimo, con alcuni effetti audio buffi e divertenti. Andy (uno dei responsabili di produzione) mi dice che nella versione definitiva ci saranno due o tre colpetti di genio in più, ma quando gli chiedo cosa, si trincera dietro un enigmatico sorriso e mi chiede se mi va di bere qualcosa. OK, ho capito il messaggio... "Dammi una Coca-Cola, grazie!".

***Giampaolo Moraschi***

**Un sentito ringraziamento a Kathy Campos, la cui gentilezza e disponibilità ha reso possibile questo articolo.**

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD-ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME

K BOX
TNT TRICKS'N TACTICS
MULTIMEDIA

# TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

# PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

## APPROFITTANE!

SPEDISCI SUBITO LA CARTOLINA DI ABBONAMENTO

## ABBONARSI A K HA MOLTI VANTAGGI

**UNO SCONTO DEL 25%**
e risparmi 18.000 lire

**UNA GARANZIA**
Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

**UNA FACILITAZIONE**
e puoi anche pagare a rate

**Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :**
**RCS Rizzoli Periodici**
**Servizio Abbonamenti**
**Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano**

## Scheda Di Adesione

**valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile K con il 25% di sconto**

**Sì** mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di sole £ 18.000.
Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28796102000

COGNOME .....
NOME .....
VIA ..... N. .....
CAP ..... LOCALITA' .....
PROV. ..... TEL. ...../.....

DATA DI NASCITA
GIORNO .....
MESE .....
ANNO .....
FIRMA .....
del genitore per i minori

*Offerta valida solo per l' Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa*

# I GRANDI SUCCESSI....

# ...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

## È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI

TELEFONO 030 - 2400560

24.900

ACTION PAD
per SEGA MEGA DRIVE
codice : 0460

39.900

NAVIGATOR
per AMIGA / ATARI / C 64
codice : 0601

39.900

BIG JOY PC
per PERSONAL COMPUTERS
codice : 0701

39.900

TURBOSTICK
per SEGA MEGA DRIVE
codice : 0550

TURBOSTICK
per NINTENDO 8 Bit
codice : 5500

**TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA**

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

**PAC-LAND**

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

# PROVE SU SCHERMO

***State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida***

| | |
|---|---|
| 900+ | Un classico, raccomandato senza riserve. |
| 800-899 | Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni. |
| 700-799 | Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto. |
| 600-699 | La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere". |
| 500-599 | Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti. |
| 400-499 | Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente. |
| 300-399 | Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso. |
| 200-299 | Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima. |
| 100-199 | Un gioco per ZX81 che gira su Amiga. |
| Sotto i 100 | Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis. |

**CURVA CIP** Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

**VERDETTO** il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

## PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)


| | |
|---|---|
| STEEL PANTHER | 28 |
| THE DRUID | 30 |
| RAYMAN | 32 |
| CRITICAL MISSION | 40 |
| FRANKENSTEIN | 44 |
| UEFA Champions League | 50 |
| ASCENDANCY | 78 |
| TIE FIGHTER GOLD | 80 |
| NAVY STRIKE | 82 |
| POWER HOUSE | 85 |
| THE 11TH HOUR | 88 |
| WARHAMMER | 92 |
| LEGIONS | 96 |
| QUEST FOR FAME | 98 |
| TORIN'S PASSAGE | 100 |
| SWAT | 103 |



Si ringraziano Pergioco 02/2524256, MÉLANGE 02/3085699 e CD TIME 030/3760739

**K PARAMETRI:**
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

**RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:**
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

PC-CD-ROM

STRATEGICO

# STEEL PANTHERS

GRANDIOSO

Steel Panther è un wargame tattico, della stessa scala di Command & Conquer per intenderci, però a turni, ed

**La SSI ci permette ore e ore di divertimento con una dettagliatissima simulazione del secondo conflitto mondiale.**

ambientato durante la seconda guerra mondiale.
Gli scenari disponibili quindi, percorrono tutti i sei anni del conflitto (1939-1945) e permettono di giocare tutti i mezzi, gli uomini, gli eserciti, che vi hanno partecipato, nei luoghi geografici, accuratamente ricostruiti, in cui si è consumata la pugna. I turni di gioco rappresentano diversi minuti di tempo reale di combattimento, e ogni esagono sulla mappa costituisce cinquanta metri di terreno. Il gioco permette di affrontarsi con formazioni di varie dimensioni fino a gestire interi battaglioni. Naturalmente il gioco permette di impersonare le principali nazioni che hanno partecipato al conflitto, sia in intere campagne, davvero numerose, che in singole battaglie rese disponibili negli scenari preconfigurati, 60 in tutto. Oltre a tali opzioni è possibile anche costruirsi uno scontro "ad hoc", tramite l'editor di mappe che permette appunto di disegnare interamente la zona di guerra con una accuratezza e varietà davvero impressionanti. Appunto dalla mappa, un appassionato di wargame da tavolo può rendersi immediatamente conto della somiglianza grafica di Steel Panthers con l'illustre gioco da tavolo Squad Leader della Avalon Hill. Il modo migliore per imparare a giocare, soprattutto se non si ha dimestichezza con i wargames, ora più accessibili al pubblico profano grazie alle prodigiose capacità del computer, è di iniziare con uno scenario già pronto. In questo modo sarete sollevati dalla responsabilità di scegliere una per una le unità che utilizzerete nello scontro, inoltre non dovrete dislocarle sulla mappa, compito arduo e vitale per la risoluzione di una partita. A gioco iniziato gli occhi rimangono letteralmente abbagliati dalla splendida grafica SVGA: mai con tanta minuzia un wargame è stato rappresentato sul computer.
L'accuratezza con cui sono stati disegnati i mezzi permette di riconoscerli già alla prima occhiata, ed è incredibile poter constatare la differenza tra una squadra di ingegneri e una di fanteria. Il gioco, sebbene la sua complessità e profondità sia notevole, ha una struttura molto semplice e facilmente intuibile. Avete a disposizione svariate unità da impiegare nello scontro: veicoli, squadre di fanteria, squadre con armi pesanti, batterie di artiglieria, e caccia bombardieri, queste ultime due unità sono presenti fuori mappa e fungono da supporto alle truppe realmente coinvolte. Ogni unità possiede una serie di valori che riportano il tipo di arma utilizzato e il suo munizionamento, l'esperienza, il morale, il movimento e il corazzamento per i veicoli.

La squadra selezionata, ha la possibilità di muoversi, secondo il suo coefficiente di movimento, e di sparare, in base all'armamento disponibile e al suo volume di fuoco. Il movimento si misura in base al valore dell'unità, le due fasi, quella di fuoco e di movimento, non sono distinte l'una dall'altra. Ciò permette di far muovere un mezzo verso l'obbiettivo, farlo sparare e poi farlo muovere di nuovo fino all'esaurimento del suo coefficiente di movimento. Il gioco come già detto, è diviso in turni, durante i quali il giocatore muove e spara con le

proprie unità. Una volta finita la propria azione, tocca all'avversario; quando anch'esso ha completato le proprie mosse, si passa al turno successivo. Dopo un tot di turni prefissati, entro i quali si deve raggiungere l'obbiettivo, viene assegnato il punteggio ai giocatori, calcolato in base alle unità perdute e agli obbiettivi conquistati.
La varietà di unità disponibili è incredibile; inoltre ogni unità può caricare diversi tipi di munizioni tra cui proiettili perforanti, esplosivi, fumogeni ecc.. Ciò garantisce una grande varietà, anche nel suo impiego tattico che può essere diversificato a seconda delle munizioni caricate. E' anche presente il cosiddetto fuoco di opportunità, cioè la possibilità di sparare nel turno dell'avversario alle unità nemiche che nella loro fase di movimento si trovano a tiro delle proprie; questo contribuisce ad aumentare il realismo del gioco, e soprattutto concede il giusto vantaggio alle truppe in difesa rispetto a quelle in attacco.
Il gioco a campagna consiste in una serie di scenari collegati tra loro che il giocatore deve affrontare sempre con lo stesso battaglione o gruppo di unità. Le unità vengono scelte all'inizio del primo scenario per poi mantenerle in quelli successivi.
Tra uno scontro e l'altro possono essere sostituite e riparate, o anche, al momento in cui queste diventano disponibili, rimpiazzate con dei nuovi modelli aggiornati. La scelta delle unità all'inizio di ogni campagna è condizionata dal suo costo in punti, ogni giocatore ha a disposizione un tot di punti che può spendere come meglio ritiene, la quantità dei mezzi a disposizione inoltre varia a seconda dell'epoca in cui la si comincia, per esempio, sarà impossibile ottenere carri armati Sherman nell'esercito russo all'inizio del conflitto, e solo più avanti, durante la seconda metà della guerra avrete a disposizione questi mezzi. Le unità che non vengono sostituite accumulano esperienza, diventando più efficaci nel combattimento e aumentando il proprio morale e la propria freddezza. L'audio di Steel Panthers è valido quanto la sua grafica, gli effetti sonori delle esplosioni sono ben azzeccati e molto vari, è notevole constatare come anche questo aspetto, che potrebbe essere considerato marginale in un gioco del genere, sia stato investito invece della dovuta importanza. Lo stesso discorso vale per la musica presa direttamente dal CD, che crea la giusta atmosfera. Insomma, un gioco veramente completo nel suo ambito: l'inesauribile disponibilità di unità, di tutti i paesi che hanno partecipato al conflitto, la quantità enorme di scenari già pronti, più le campagne, anch'esse numerose e fedeli alla realtà, l'editor che potrebbe benissimo essere un programma a sé, i gustosi filmati d'epoca come intermezzo tra una battaglia e l'altra, fanno di Steel Panthers un titolo da consigliare, e non solo all'appassionato di wargame.

***Francesco Pepe***

## STEEL PANTHERS

**Genere:** Strategico
**Casa:** Mindscape
**Sviluppatore:** Strategic Simulations

**PC-CD ROM**

**Come minimo richiede un 486/33 Mhz e una scheda SVGA, mouse e 8MB di ram. A seconda del tipo di istallazione scelta il gioco occupa sull'HD 6MB, 12MB, o 30MB. Il programma supporta le schede sonore più comuni.**

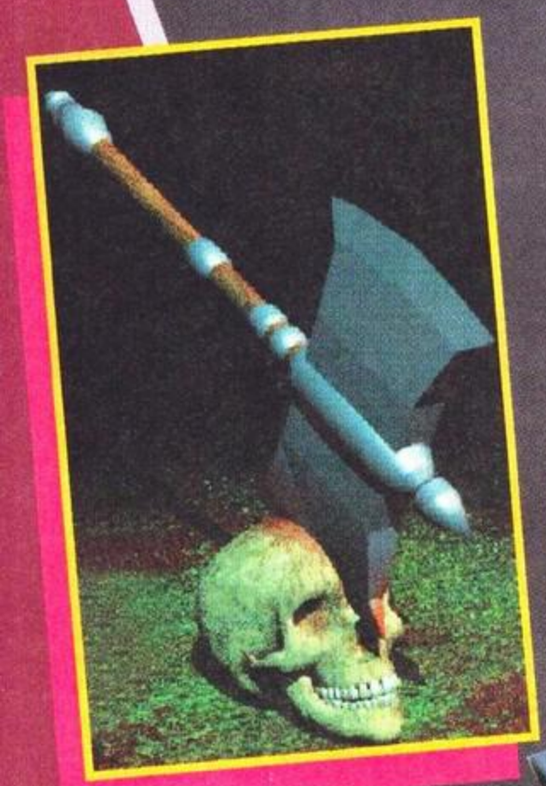
**K VOTO 899**

PC PC-CD ROM

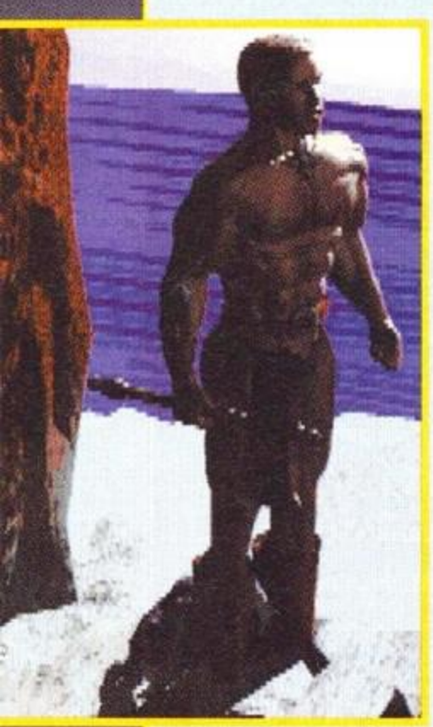
# DRUID Daemons Of The Mind

Per anni il role playing ha dettato legge nel mondo dei giovani, essendo l'unico mezzo capace di dare libero sfogo alla nostra fantasia, dato che i PC non erano ancora in grado di fornire quel supporto di chance e di opzioni che l'immaginazione di un buon Master di Doungeons & Dragons era in grado di creare. Poi, come ben sappiamo, è scoppiata la computer mania, con tutto quello che ne è conseguito, compresa la scomparsa - o quantomeno la ghettizzazione - del fenomeno del role playing vecchio stampo e degli adventure in generale... Da qualche tempo a questa parte, però, sembra che il vecchio buon sapore dell'avventura sia tornato ad addolcire i palati di un numero sempre più grande di ragazzi, per di più, di videoamatori. Da qui, quindi, la necessità di creare un numero sempre maggiore di giochi che riproducano fedelmente le sensazioni che si potevano provare con il vecchio Doungeons e che, nel contempo, rispecchino anche le moderne necessità dei giocatori moderni, sempre meno interessati alla boriosità derivante da calcoli strani per Punti Forza o Punti Vita, ma contemporaneamente sempre interessati a godere di un buon sano adventure dove forza, destrezza, intelligenza e magia, la facciano da padrone. Per venire incontro a tali desideri, la Sirtech ha quindi dato vita a questo Druid Daemons Of The Mind, nel quale il nostro *Io* viene trasportato per l'appunto in una di quelle ambientazioni alla Signore degli Anelli o meglio ancora alla Saga di Shannara. Come dice il titolo, infatti, il nostro personaggio è proprio un Druido, robustoso et forte - come direbbe San Francesco - ma che deve continuamente accrescere sia la propria forza fisica che quella mentale per poter riuscire nella sua impresa. Quale? Beh, questo sta a voi scoprirlo, perché altrimenti che gusto ci sarebbe nello scoprire trucchi e trabocchetti che ci impediscono il cammino e nel prendersi un sacco di botte da mostriciattoli verdi e da grossi bestioni corazzati? Proprio come nelle migliori avventure guidate da dadi e tabelloni strani, Druid propone la stessa serie di elementi dei normali role playing da tavolo: innanzi a tutto c'è l'esplorazione. Questa si svolge semplicemente cliccando con il proprio mouse nella zona dello schermo dove ci si vuole dirigere. Niente di diverso rispetto agli altri adventure, quindi. Le variazioni di colore della nostra freccina cursore ci indicheranno eventuali cose interessanti da verificare o personaggi con i quali sarebbe giusto intrattenere una conversazione amichevole e chiarificativa. Nel corso delle esplorazioni, ovviamente si potranno incrementare sia i propri punti forza che quelli esperienza e così via per quanto riguarda la

**Nuovamente siamo chiamati a dare fondo alla nostra magia ed alla nostra forza per portare a termine la nostra druidica avventura, in un ambiente fantastico e ricco di insidie che non mancherà di appassionare... saremo all'altezza della sfida?**



propria velocità, la propria intelligenza eccetera. Ovviamente tutti i calcoli relativi a queste variazioni verranno fatti in tempo reale direttamente dal computer, lasciandoci così la possibilità di concentrarci solo sull'aspetto ludico del gioco. L'incontro con oggetti, rebus e, sprattutto, con altri personaggi, ci apre le porte sul resto delle opzioni che fanno parte di Druid: magia, combattimento ed ingegno. Rimanendo del tutto a fedele a quella che è la storia riguardante il mondo dei druidi, insegnataci dalle centinaia di libri - e di giochi - in proposito, il nostro personaggio parte già con la conoscenza innata dei segreti che stanno dietro al controllo delle quattro grandi forze che la natura gli mette a disposizione: Aria, Acqua, Terra e Fuoco. L'abilità nel gestire e nel mischiare questi quattro elementi, accomunata con l'esperienza e l'intelligenza acuisite nel corso dell'avventura, gli permetteranno di mettere a punto una serie di magie utilissime per il completamento dell'avventura stessa e, soprattutto, per il superamento di ostacoli formidabili come i mostriciattoli che ci accompagnano lungo tutto il corso del gioco. Purtroppo, come tutte le cose di grandissima utilità, anche l'uso della magia determina una serie di rischi e di problematiche... una su tutte, la diminuzione accelerata dei punti mentali necessari per poter eccellere in astuzia e proprio nella magia. Metodiche di riacquisizione dei punti mentali, verranno messe a punto direttamente tramite una lunga e coscienziosa sperimentazione del gioco. Per chi all'utilizzo della magia preferisse la forza bruta, Druid ha pensato bene di offire un setting di combattimento abbastanza realistico, nel quale il nostro personaggio si ritroverà a dover menare fendenti a destra ed a manca con la sua fida ascia bipenne, stando per altro sempre bene attento ai colpi scagliati dai suoi avversari, a volte veramente irresistibili. Durante l'avventura non sarà raro trovarsi di fronte sia alla necessità di utilizzare contemporaneamente la propria forza che la magia per eliminare un nemico, sia optare per una poco onorevole ma ben più salutare fuga a gambe levate, con la speranza che l'avversario di turno non decida di correrci dietro per fare scempio delle nostre carni muscolose. Per finire, un tocco di mistero e di inventiva in più viene dato dalla scelta di



**Proprio come nelle migliori avventure guidate da dadi e tabelloni strani, Druid propone la stessa serie di difficoltà dei normali role playing da tavolo.**

fornire il mondo in cui dobbiamo agire di un alfabeto del tutto particolare, che in qualche modo ricorda quello runico e che, pur essendoci fornito in tutte le sue sfaccettature nel manuale di istruzioni, a volte può comunque risultare di difficile decifrazione. Tecnicamente, e forse questo è il lato meglio riuscito di Druid, questo gioco è di una semplicità e di una intuitività quasi disarmante, al punto che

probabilmente i più scafati in questo genere videoludico potrebbero rimanere addirittura delusi. A fronte delle pochissime pagine di istruzioni del manuale, infatti, possiamo contare su di una immediatezza di gioco eccezionale, tanto che lo stesso manuale di istruzioni potrebbe risultare del tutto superfluo. Tutto Druid viene comandato via mouse, con al massimo la barra spaziatrice a farci compagnia per richiamare all'occorrenza l'interfaccia di gioco con le semplicissime opzioni che questa fornisce. Un abile gioco di cliccaggio destro-sinistro, ci permetterà invece di gestire i movimenti e le decisioni che il nostro personaggio verrà chiamato a prendere, ivi compresa anche la scelta di affrontare un avversario con l'arma bianca a disposizione o con tutta la potenza della magia che riusciremo ad evocare. Una grafica piuttosto dettagliata ed affascinante, soprattutto in merito ai fondali in proiezione tridimensionale e la classica vista ad occhio di uccello, fungono da ultimo corollario apprezzabilissimo per questo Druid. In definitiva, quindi, si tratta di un adventure piuttosto interessante e divertente, anche se ovviamente ripercorre degli ambienti e delle tematiche forse fin troppo utilizzate anche in passato. Considerata la sua semplicità, tuttavia, bisogna dire che probabilmente Druid non rappresenta un titolo di grandissimo interesse per i vecchi cultori del genere, bensì un ottimo iniziatore per i neofiti. Unica grossa pecca consta nella solita configurazione che supporta il gioco: pur essendo richiesto solo un 486DX 33MHZ con un minimo di 4Mb RAM, al solito anche un computer ben più potente determina un'attesa eccessiva nel caricamento dell'avventura e nel passaggio tra uno schermo e l'atro, generando uno scrolling delle immagini fin troppo frammentario e lungo. Ah, dimenticavo, tanto per cambiare i dialoghi ed i messaggi sono esclusivamente in inglese... fate voi!

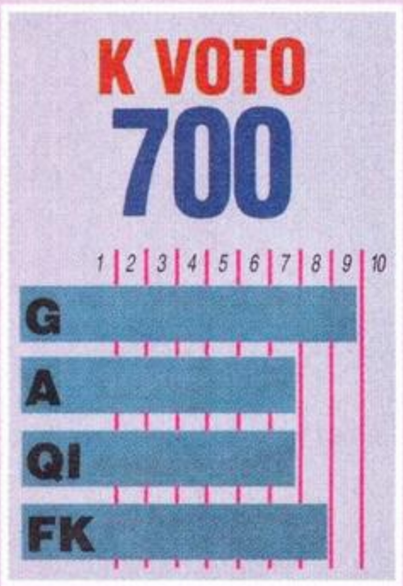
**Daniele Falzone**

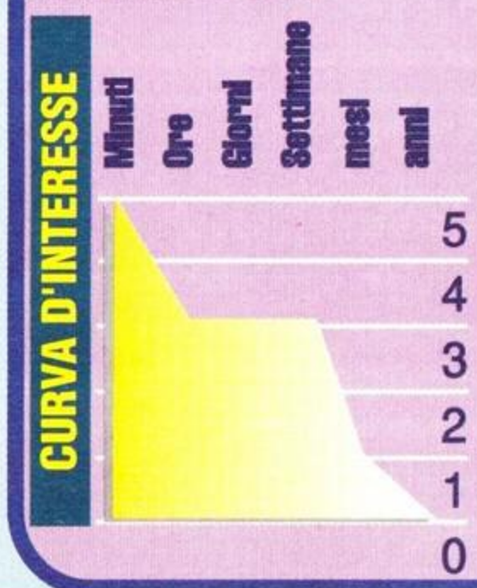
## DRUID Daemons Of The Mind

Genere: : Adventure
Casa: : Sirtech
Sviluppatore: : Interno

**PC-CD ROM**

**Druid richiede come minimo un 486DX 33MHZ con 4Mb RAM. Sistema MS-DOS 5.0 o successivi, 12Mb di spazio libero sul disco rigido, CD-ROM a doppia velocità e soundcard compatibile a Soundblaster. Altamente consigliato un PC con almeno 66MHZ di microprocessore, 16Mb RAM e CD-ROM a quadrupla velocità.**



PC CD-ROM

PLATFORM

# RAYMAN

GRANDIOSO

Direttamente dal parco software della Playstation Sony esplode sugli schermi dei nostri PC il dirompente RAYMAN, un platform game che nessuno riuscirà a dimenticare in breve tempo.

**IN DIRETTA DALLA SONY PLAYSTATION.**

Sin dall'alba dei tempi era consuetudine ritenere che usare un PC per giocare significava limitarsi ad usare avventure e simulazioni; niente che desse il brivido dell'azione pura.

Con l'avvento di Rayman, programmato dalla Ubi Soft, viene definitivamente colmata anche questa lacuna, oltre ogni possibilità futura di argomentazione. Infatti, definire Rayman un semplice platform game convertito egregiamente per PC risulterebbe riduttivo nei confronti di un gioco tecnicamente molto complesso, che dimostra, ancora una volta di più come, impegnandosi a fondo nella programmazione, i risultati che si arrivano ad ottenere con un PC possano essere strabilianti. Rayman è un platform game di tipo classico, senza particolari innovazioni dal punto di vista dell'impostazione o della giocabilità, ma realizzato davvero bene, divertente e graficamente splendido. La Ubi Soft ne ha fatto il suo titolo di punta per il lancio sul mercato delle nuove console a 32 bit (Sony Playstation e Sega Saturn), e ne ha riscosso un notevole successo di critica e di vendite. Sembrava improbabile che un gioco con le caratteristiche di Rayman potesse essere convertito efficacemente per una piattaforma difficile come i PC, visti i noti limiti tecnici che affliggono macchine di questo tipo; eppure alla Ubi Soft non si sono arresi, e dato fondo alle loro risorse hanno prodotto questo piccolo gioiello, che polverizza qualsiasi concorrente si sia mai visto prima in questa categoria di videogiochi.

"La musica è suonata direttamente dal CD ed è realizzata davvero ottimamente

**IL PIÙ CLASSICO DEI PLATFORM.**

La storia che fa da contorno al gioco è presto detta: in un mondo da sogno in cui magia e natura si sono amalgamate completamente per garantire un perfetto equilibrio di vita, il solito mago malvagio di turno si impossessa della pietra magica che controlla i processi di equilibrio della vita, e imprigiona i magici Electoons, destinati a regolarne il flusso. Ma ecco che nel momento di maggior pericolo, dall'amaca dove stava "meditando", spunta l'eroe degli eroi: Rayman, in ciuffetto e nasone! Sarà lui, sotto la vostra guida, a preoccuparsi di ritrovare tutti gli Electoons prigionieri, per

poi assalire il castello del mago e recuperare la pietra magica. Tutto ciò vi sarà narrato dal breve ma pregevole cartone animato che vi inizierà al primo livello di gioco; è possibile escluderlo, se si desidera, dal momento che per una maggiore fluidità di rappresentazione il programma lo installerà completamente su hard disk, occupando circa 40 Mega di spazio; vale la pena di vederselo un paio di volte, ma poi forse lo spazio libero su hard disk vi verrà più comodo.
Il gioco è diviso in sei livelli principali, ciascuno costituito da più sottolivelli, dove il nostro prode Rayman dovrà andare alla ricerca delle gabbie in cui sono rinchiusi gli Electoons per liberarli; quando avrete liberato tutti gli Electoons di un livello, questo sarà considerato completo. Solo una volta che avrete completato tutti i sei livelli di gioco potrete accedere al castello, dove cercherete di concludere vittoriosamente la vostra impresa. Contando tutti gli scenari disponibili arriverete ad affrontare fino a 79 stage diversi, se scoprirete anche tutte le mappe nascoste del gioco.
Inizialmente non sarete in grado di raggiungere tutte le gabbie degli Electoons presenti nei vari livelli, infatti molte di esse saranno al di fuori della vostra portata: troppo in alto, sospese sull'acqua, circondate da troppi nemici. Con il progredire del gioco però raccoglierete diversi poteri e delle nuove abilità speciali, grazie alle quali potrete completare anche quei sottolivelli che prima non riuscivate nemmeno a raggiungere. Con questo tipo di impostazione del gioco sarete costretti a ripetere i vari livelli più di una volta, ma non per questo vi annoierete, anzi, la longevità

**La grafica di Rayman ha del miracoloso: fondali animati, scrolling fluidissimo su più livelli diversi**

e la varietà di Rayman ne risulteranno molto incrementate, dal momento che non vi sentirete strettamente legati ad un percorso preciso da seguire e che sarete sempre spinti a ricercare nuovi passaggi segreti e nuovi modi di mettere a frutto le capacità che vi siete guadagnati man mano.
L'interazione con i fondali si limita al far cadere i giganteschi frutti viola che pendono dagli alberi per usarli come trampolini rimbalzanti o come zattere, o a liberare alcune

piattaforme fluttuanti assicurate a terra. Non per questo comunque il gioco vi sembrerà ripetitivo; anzi la varietà degli ambienti e dei nemici che avrete di fronte è probabilmente il miglior pregio di Rayman. Si tratta in definitiva di un platform semplice e immediato, dallo svolgimento non lineare, da giocarsi senza la frenesia dei giochi con un limite di tempo, ma in grado di coinvolgere alla grande e di divertire chiunque.
L'eccezionalità di Rayman non è tanto da attribuirsi al modulo di gioco che propone (comunque valido e ben sviluppato), ma alla sfavillante realizzazione tecnica che lo supporta.

**UN PICCOLO MIRACOLO DI PROGRAMMAZIONE.**

Rayman è stato sviluppato con uno stile grafico che richiama molto quello dei cartoni animati, sia nell'impostazione degli scenari che in quella del personaggio principale e dei nemici. Ciò lo rende subito un gioco accattivante, in grado di suscitare simpatia al primo colpo; la varietà delle animazioni e la loro quantità stupisce poi di continuo durante il gioco, riservando sempre nuove sorprese: Rayman, per esempio, si agita cercando di trovare l'equilibrio quando è in bilico su una piattaforma, si appiattisce e striscia sulla pancia con una tipica espressione da agguato dipinta in faccia, fa le smorfie ai nemici, ride e chiude gli occhi quando salta. Il tutto con la massima naturalezza e senza l'ombra di un rallentamento,

cosa che contribuisce enormemente a dare corpo alla sua personalità. Su PC non si era mai vista una caratterizzazione di questo livello in un platform; ricorda vagamente il lavoro di personalizzazione che era stato fatto dalla Lucas Arts per Sam & Max, una splendida avventura a cartoni animati.

come i programmatori Ubi Soft abbiano potuto eseguirlo così bene, dopo che per anni le software in coro ci hanno raccontato che era un'impresa impossibile per i PC. Quello che stupisce più di tutto è poi la configurazione richiesta per far girare il gioco: basta infatti un "semplice"

è sicuramente quella ottimale per avere la maggiore immediatezza con i comandi, ma anche con la sola tastiera il personaggio risponde prontamente e si controlla alla perfezione. Nonostante l'immediatezza del modulo di gioco e la praticità dei comandi, Rayman è un gioco che vi impegnerà a lungo prima

Tutti i livelli del gioco inoltre sono stracolmi di personaggi ed elementi di decoro animati, e si fatica a credere che il tutto giri con tanta fluidità su di una scheda VGA: passeggiando per la foresta vedrete famiglie di funghetti saltellare ai vostri piedi, farfalle svolazzare per lo schermo,

486 DX2 66 con 4 Mega di RAM per far funzionare egregiamente Rayman; niente "Pentium only". Anzi, riducendo il dettaglio grafico o la frequenza di riproduzione delle immagini è addirittura possibile farlo girare anche su computer meno potenti, anche se non con lo stesso dirompente impatto

che possiate terminarlo, visti i numerosi livelli disponibili, le zone nascoste da esplorare più volte dopo aver raccolto le abilità speciali necessarie e i moltissimi avversari che vi troverete contro.
Nel complesso quindi, che è poi la cosa più importante, giocando a

margheritone che ballano a tempo di musica; per non parlare dei livelli più avanzati dove vi capiterà anche di assistere alla pioggia, quanto mai spettacolare nei suoi quattro strati differenti di parallasse. Naturalmente gli elementi più spettacolari che incontrerete durante il gioco saranno gli enormi guardiani di fine livello, animati splendidamente e di grande effetto scenico.
Lo scrolling dello schermo è fluidissimo in tutte le direzioni, e non ci si spiega

grafico. Un piccolo miracolo di programmazione.
L'audio del programma è sui livelli qualitativi della grafica (il che significa che è ottimo), con musichette simpatiche e molto orecchiabili suonate direttamente dal CD, ed effetti sonori perfettamente adeguati alla generale atmosfera da cartone animato del programma.
Il controllo di Rayman può essere eseguito da tastiera, con un joystick o con un joypad; quest'ultima soluzione

Rayman vi divertirete un mondo, affascinati dalla sontuosa veste grafica del programma, trasportati dalle sue musiche e completamente catturati dalla spigliata simpatia del vostro personaggio.
Un obbligo assoluto per tutti gli appassionati di platform... e anche per gli altri!

***Antonio Perna***

1. Siamo all'inizio: tutto comincia da qui. Muoversi per il primo livello è facile; cercate solo di non

# I PRIMI PASSI NEL MONDO DI RAYMAN

cadere in acqua.

2. Arrivati sotto questo tralcio che si vede spuntare dall'alto dovete cominciare a salire.

3. Saltate da una liana all'altra andando a sinistra...

4. ...e atterrerete su questo pianerottolo su cui c'è pronta per voi una vita extra. E potete anche prendere il potenziamento che vedete in basso a sinistra che vi

darà maggiore resistenza contro i nemici. (Potete essere toccati cinque volte invece che tre).

5. Procedete ora tranquillamente verso destra e risalite le piattaforme...

6. ...fino ad arrivare all'uscita.

7. Nel secondo livello conosceremo i primi nemici; per evitare i "gioppini" blu basta saltare.

8. Procedendo verso destra salite sulla colonnina e prendete il potenziamento.

11. Circa a metà dello stage fermatevi a fare una suggestiva fotografia: salverete la vostra posizione.

12. Continuate a saltare lungo le liane evitando i Piranha.

13. Ed eccoci giunti saltellando alla fine del secondo livello.

15. Nel terzo livello riceveremo in dono dalla fatina che vedete una delle abilità speciali aggiuntive.

16. Si tratta della capacità di tirare pugni a distanza: ora stiamo caricando il colpo...

17. ...e qui lo vediamo partire: più a lungo si carica il pugno e più lontano volerà sullo schermo.

18. L'uscita dal terzo livello è nascosta in alto e non è raggiungibile saltando: è ora di collaudare i pugni sul grosso frutto viola.

19. Fatelo cadere con un bel "gancio" e saltategli sopra, in modo tale da sfruttare i suoi rimbalzi per raggiungere la via d'uscita. Godetevi la musichetta finale, davvero divertente.



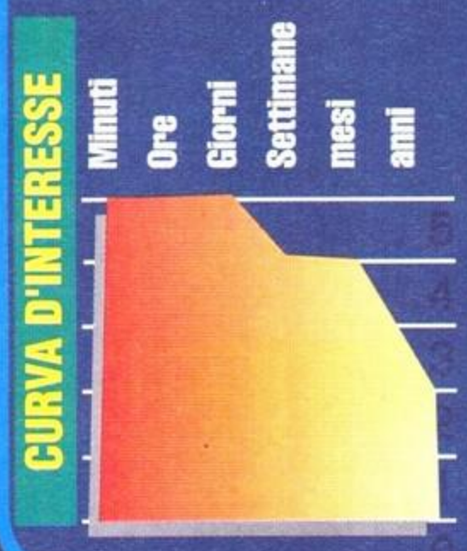
## RAYMAN

**Genere:** Platform
**Casa:** Ubi Soft
**Sviluppatore:** Interno

**PC-CD ROM**

**Rayman gira adeguatamente già su un 486 DX2 66 con 4 MB di RAM e un CD-ROM a doppia velocità; sono supportate tutte le schede sonore sono più diffuse. Su un 486 DX4 a 100 Mhz gira con la configurazione più onerosa senza la più piccola sbavatura.**

**K VOTO 965**



PC-CD-ROM

# SIMULATORE DI FLIPPER

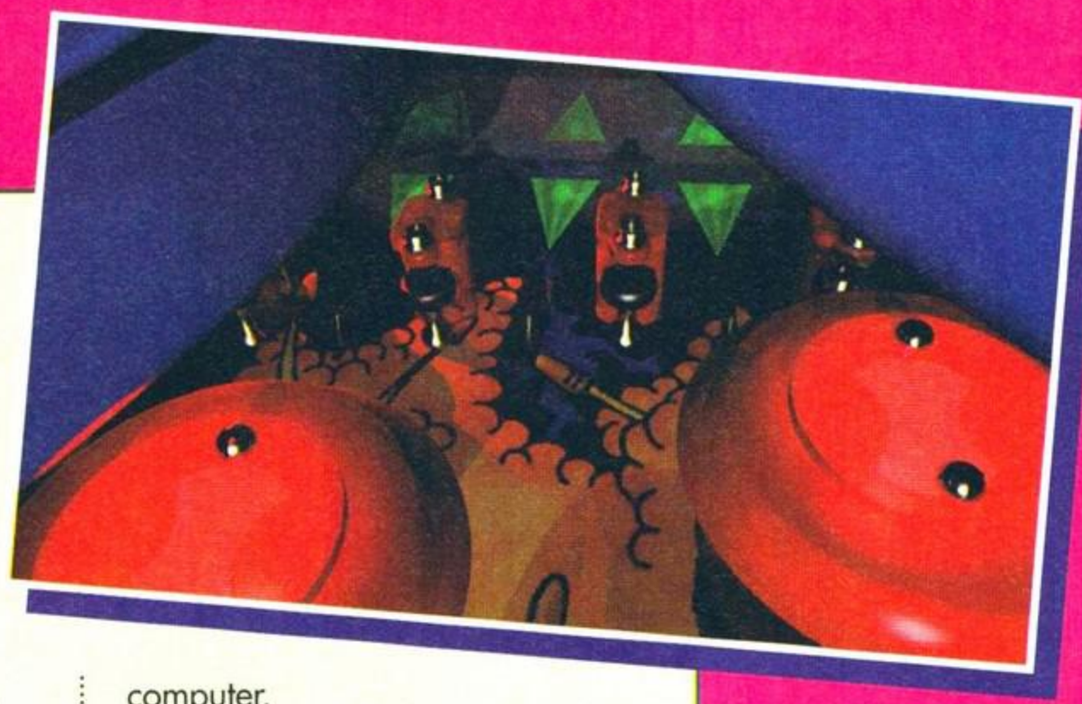
APPASSIONANTE

**Che i Flipper, nonostante la loro fisicità, stiano diventando un classico anche sul computer, lo dimostra la crescente offerta di prodotti validi e competitivi. La Empire Interactive si butta nella mischia, con un Flipper talmente realistico, che dovrete fare attenzione a non mandare in TILT il vostro computer.**

Molte Software House in questo periodo si stanno cimentando nella creazione di programmi che simulano i più svariati Flipper, la Sierra con il suo 3D Pinball, recensito lo scorso numero, ha dato dimostrazione di come un gioco del genere possa essere adattato alle possibilità di un Computer, creando così un prodotto originale e piacevole da giocare. La Empire si rivolge ad un altra scuola, a quelli che entrati in sala giochi, non si lasciano distrarre dalle luci psichedeliche di Virtual Fighter o dalla spettacolare immersività di Daytona, ma con sguardo serio ed impaziente, si dirigono nell'area del locale dedicata ai Flipper. Non starò a ripetervi le solite centinaia di parole spese dagli altrettanto numerosi recensori, affermando che il Flipper vero è ben altra cosa da quello simulato su computer, che il rapporto fisico particolare che si ha con un flipper è il vero fascino di questo gioco, perché tanto tali affermazioni risultano immediatamente scontate, e soprattutto inutili, visto che, comunque, qui si sta parlando di giochi su computer e i parametri e le valutazioni vanno riferiti esclusivamente a tali giochi. La Empire quindi tralascia le possibili innovazioni, per garantire invece una seria e piacevole simulazione di Flipper, in tutto e per tutto simile alla macchina che potreste trovare in una sala giochi o in un bar. La grafica che rappresenta il piano di gioco è appunto l'elemento più impressionante, il Flipper è stato interamente renderizzato con una Workstation Silicon Graphics, e poi riversato su PC. Il realismo e l'accuratezza del dettaglio è veramente ottimo, lasciando soddisfatti anche i più esigenti. Il gioco in fase di configurazione vi permette di scegliere fra varie risoluzioni grafiche, da un minimo di 640X480 a 256 colori fino ad un massimo di 1024X760 a 32.000 colori! Che io sappia, The Web è uno dei primi giochi, se non il primo in assoluto, a superare la soglia dei 256 colori, mossa tanto coraggiosa quanto azzardata, visto che la massima risoluzione configurabile è possibile solo con una scheda video con 4Mb di memoria, e già ad una risoluzione medio alta di 800X600 sempre con 32.000 colori è comunque necessaria una scheda con 2Mb di RAM. Schede video di tale livello, sebbene i prezzi stiano scendendo molto rapidamente, non sono molto comuni, e quindi le vere potenzialità del gioco ai più risultano precluse; è vero anche che un discorso di questo tipo lo si faceva un po' di tempo fa riguardo alla possibilità di sviluppare giochi in SVGA, e ora tali giochi stanno diventando sempre più comuni. In un certo senso si potrebbe prendere The

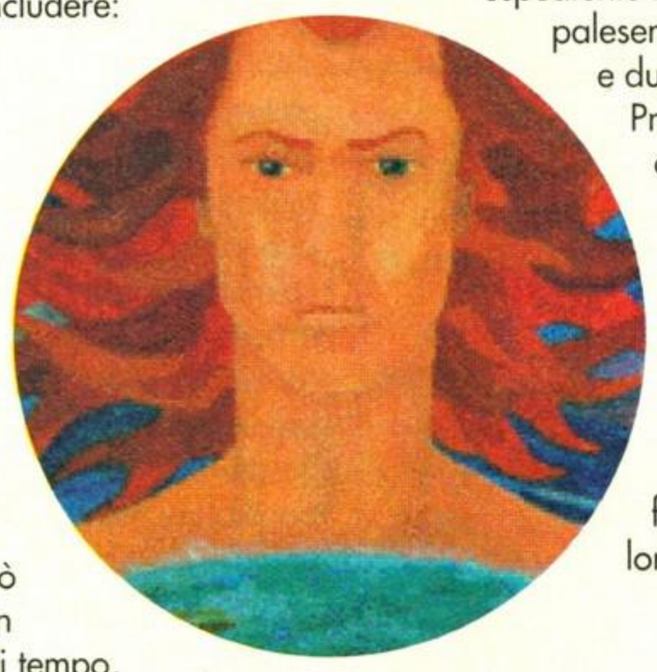
Web come un pioniere, che apre una breccia verso un nuova frontiera. Nella configurazione, oltre alla selezione del livello di dettaglio, è possibile scegliere fra tre diverse angolazioni della visuale, che vanno dalla più ravvicinata, che esclude il tabellone verticale, a quella più lontana, forse più spettacolare nella visione d'insieme del Flipper ma sicuramente meno efficace in fase di gioco. La struttura del Flipper è delle più classiche, numerose sono le rampe sulle quali potrete far scorrere la vostra pallina: oltre alle due leve principali, ce n'è una aggiuntiva che permette una maggiore varietà di gioco. Come è consuetudine ormai di tutti i Flipper più moderni, è presente anche lo schermo a matrice di punti, che, oltre a visualizzare i vari Bonus e il punteggio, rappresenta numerose scene animate. I Bonus ottenibili sono molto vari; potrete aumentare il vostro punteggio realizzando delle "Combo", che consistono in particolari sequenze che la pallina deve eseguire sulle rampe, oppure potrete realizzare punteggi molto alti attraverso le varie missioni assegnatevi. Colpendo particolari "switch" attiverete il monitor posto sul tabellone verticale, che visualizzerà alcune scene animate. Tali scene mostrano la missione che dovrete concludere: in pratica per terminare una missione, dovrete dirigere la pallina in punti particolari del flipper, di solito visibili perché lampeggianti - naturalmente ciò va fatto entro un certo periodo di tempo, scandito dal cronometro presente sul monitor. Oltre a ciò sono presenti altri escamotages che rendono il gioco vario e ne alimentano la longevità, come la presenza di un mini videogioco sullo schermo a matrice, le calamite poste sotto il piano del Flipper, le multiballs ecc. La pallina anche alle risoluzioni più alte non soffre di alcun rallentamento, si muove decisamente con fluidità, permettendo una giocabilità ottima a tutti i livelli di dettaglio. Il gioco gode di un'ottima scelta fra venti diversi brani musicali, che alimentano la godibilità di questo prodotto, gli efffetti sonori sono ottimamente realizzati, reggendo perfettamente il confronto con l'eccelsa grafica. Pro Pinball The Web è un gioco ben realizzato, risponde in modo egregio a tutte le sollecitazioni che riguardano questo genere di giochi su computer.

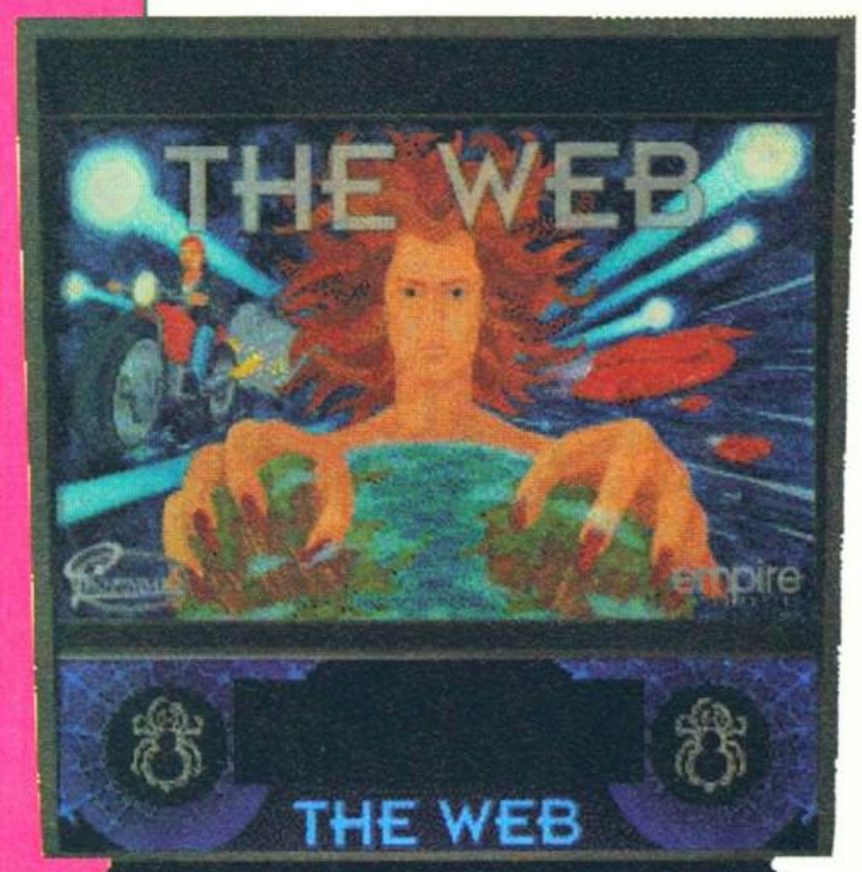
**Nessun rallentamento, per la biglia ad altissima risoluzione: e la giocabilità... è assicurata.**



Un'unica grande pecca però va rilevata: programmi di questo tipo, solitamente possiedono Flipper differenti con cui giocare; tale espediente rende il gioco palesemente più divertente e duraturo. Probabilmente a causa della realizzazione grafica eccezionale, in Pro Pinball The Web è presente solo uno scenario e ciò limita fortemente la sua longevità.

***Francesco Pepe***



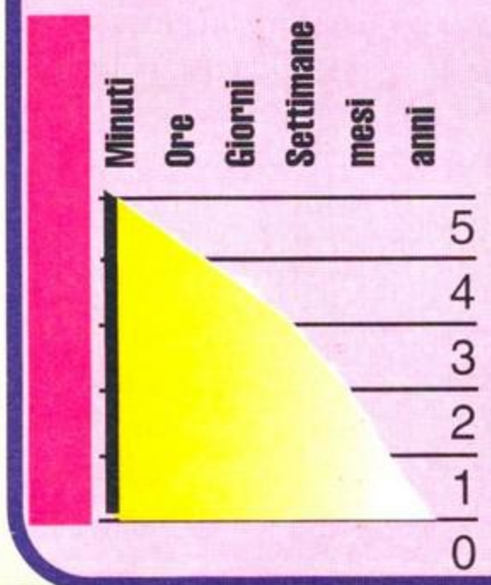


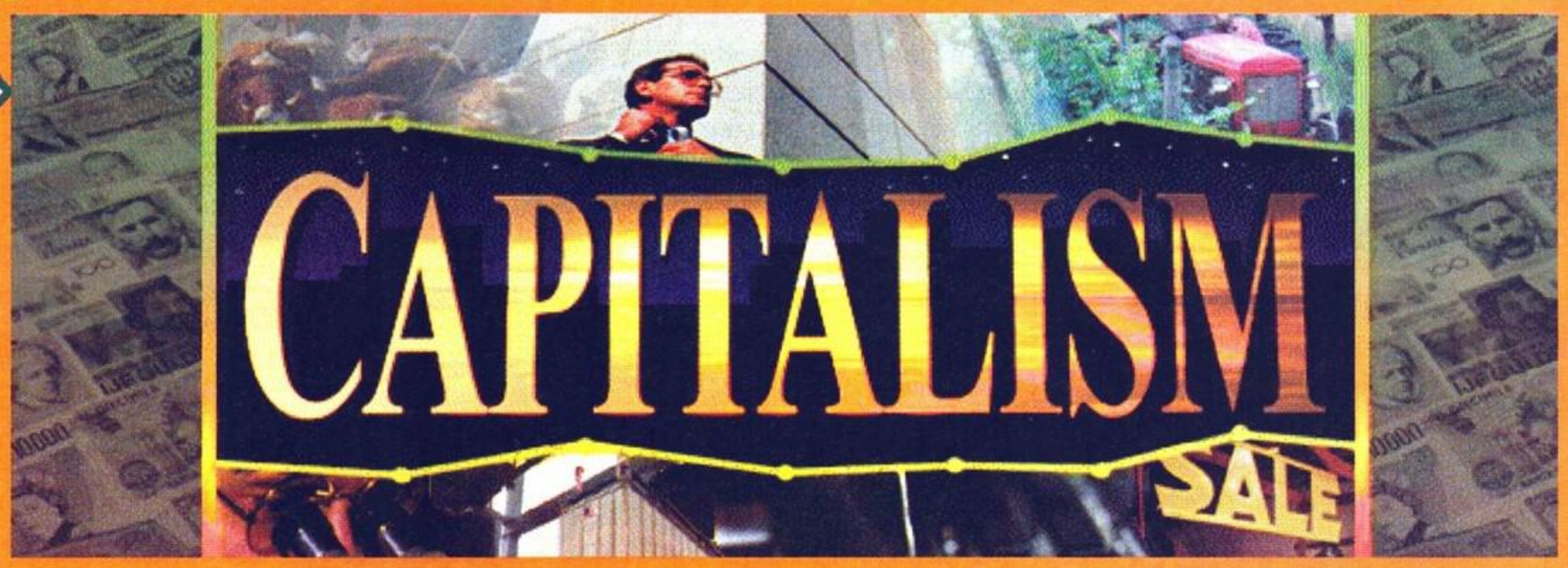
## PRO PINBALL THE WEB

**Genere:** Simulatore di flipper
**Casa:** Empire
**Sviluppatore:** Interno

**PC-CD**

**E' necessario avere una scheda SVGA da 1MB, e per apprezzare i 32.000 colori dovrete possederne almeno 2. La CPU minima richiesta è un 486 DX 33 Mhz con almeno 4Mb di RAM, e un CD. Supporta le maggiori schede sonore in commercio.**





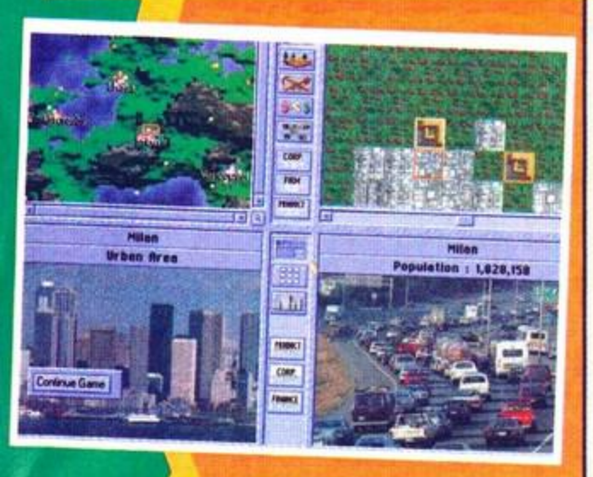
APPASSIONANTE

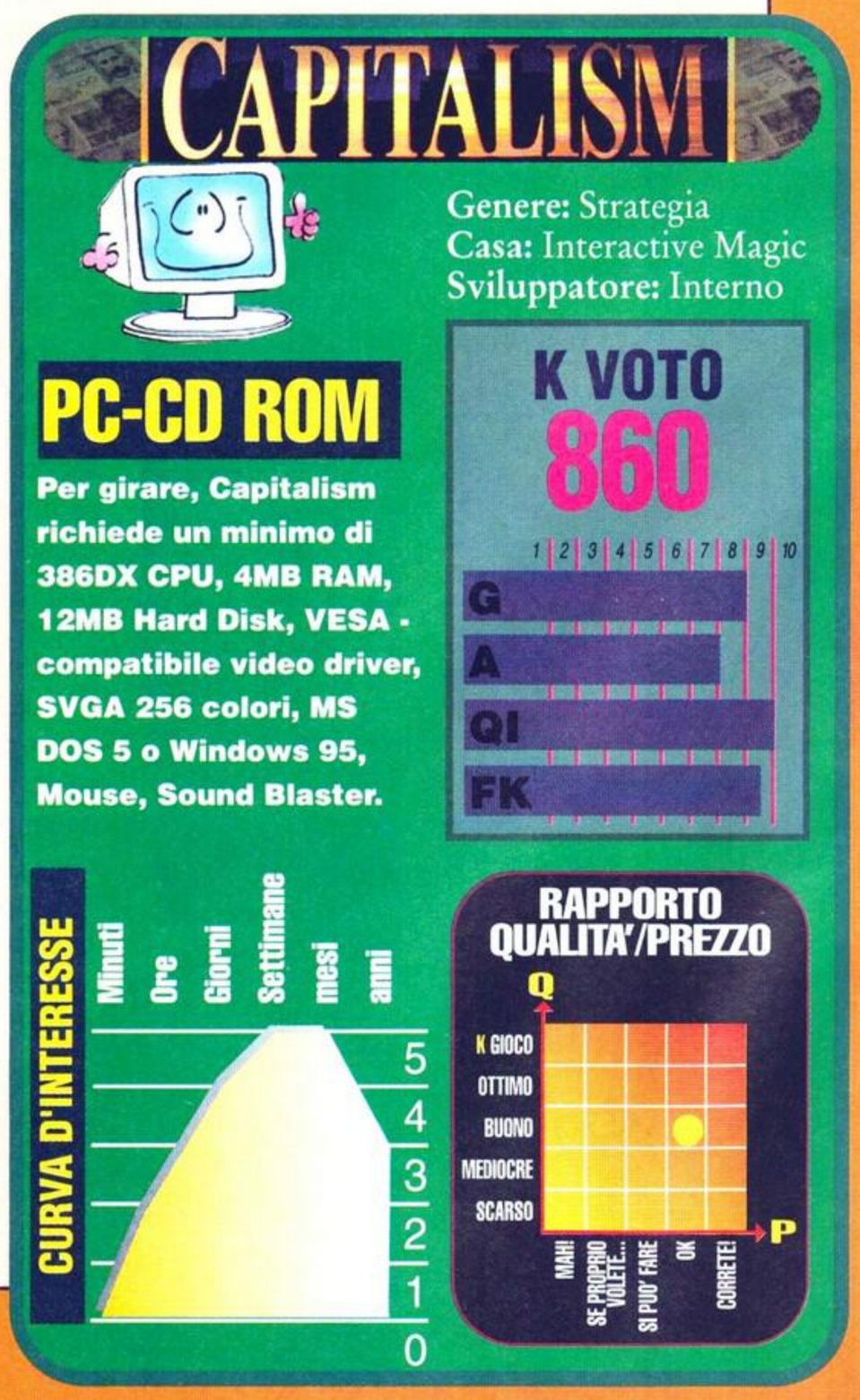
## Paperon De Paperoni e/o Melanie Griffith "in carriera": affilate i vostri denti da squalo e gettatevi nel mondo dell'alta finanza!

Come potete notare dalla Curva d'Interesse questo Capitalism non è adatto a chi ha fretta. Si tratta infatti di un fine e sottile gioco di *strategia finanziaria* che vi permetterà di diventare il Paperone o - se preferite - la Donna In Carriera del momento. Un dettagliatissimo manuale in dotazione con Capitalism vi permetterà di orientarvi nel complicato mondo dell'alta finanza, insegnandovi come organizzare le vostre aziende tra rifornimento di materie prime, prezzi al pubblico, assunzione di nuovo personale o creazioni di filiali e succursali. Per chi lo desiderasse il gioco prevede anche un'opzione-guida (Quick Start) che seguirà passo per passo i vostri primi traballanti passi nella costruzione delle multinazionali del futuro. Per i temerari - o per chi saggiamente si è già fatto un po' di ossa sul campo - la direzione da intraprendere è Iniziare un Nuovo Gioco (Start a New Game). Prima scelta: si può giocare in una mappa già esistente oppure crearne una ex-novo. Prima di fare ulteriori mosse ci si può divertire scegliendo tra le innumerevoli icone il logo della vostra compagnia, il colore (per ritrovarvi in seguito nella mappa) e la faccia più perfida od accattivante con la quale mettervi in competizione nel mondo degli affari. Carattere ed attitudine dei personaggi, totale del capitale disponibile, segreti aziendali, strategie di mercato... tutto può essere simulato per analizzare il comportamento dei vostri antagonisti, oppure lasciato al caso (opzione random). Il passo successivo è quello di giocare gli Scenari: verrete inseriti in un particolare momento storico di un'azienda e dovrete giocare seguendo precise regole fornite dal computer (per esempio risollevare le sorti della società in via di fallimento).

Ogni momento del gioco è accompagnato da un'infinità di dati e statistiche che vi danno in tempo reale tutti gli aggiornamenti sui vostri prodotti, dal momento che arrivano al Porto sino a quando lasciano i negozi dopo essere stati acquistati. E' così possibile intervenire in tempo reale e in qualsiasi momento su ogni singola parte dell'iter di produzione: dalla qualità del prodotto ad eventuali sconti ed offerte speciali. In una sola paginetta, ahimè, non è possibile illustrare appieno le mille sfaccettature possibili di questo gioco; certo è che chi avrà il coraggio (ed il tempo) per cimentarvisi troverà pane per i suoi affilati denti da squalo. Capitalism, insomma, è un gioco consigliato agli strateghi, ai pianificatori, a tutti quelli che amano passare il proprio tempo libero arrovellandosi il cervello con calcoli, ipotesi ed organigrammi aziendali. Un ottimo allenamento per manager rampanti e colletti bianchi che aspirano alla massima poltrona... in pelle umana.

***Luca Fassina***

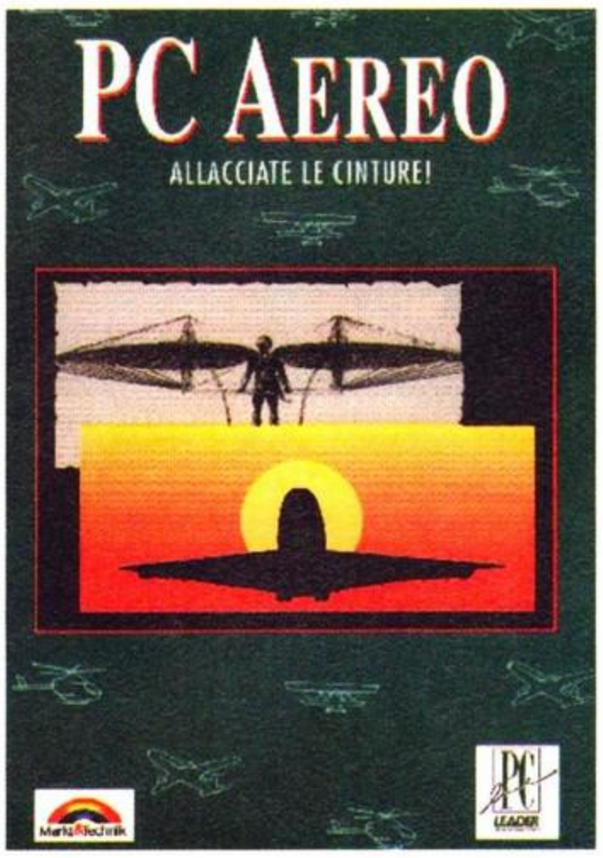




# i LEADERissimi

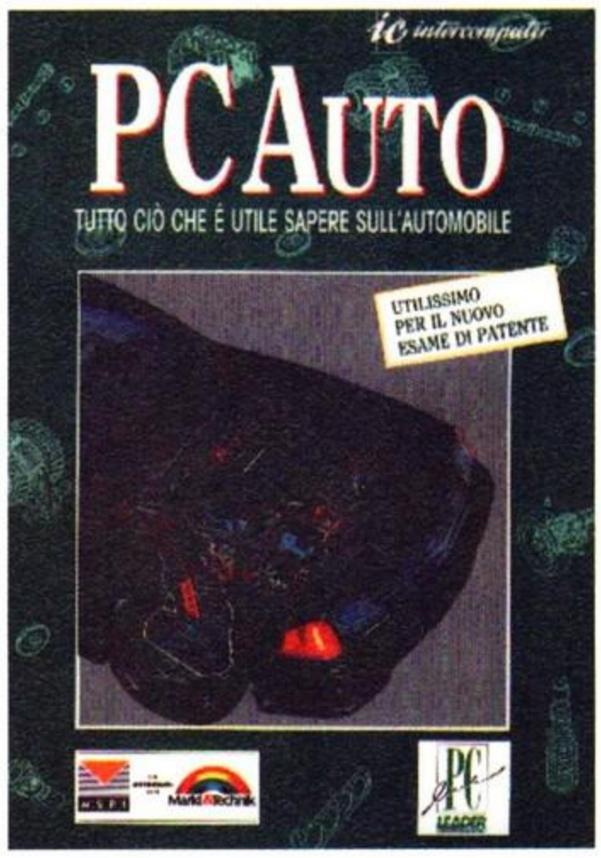
TELEFONO 030 - 2400560

## I SOFTWARE PER COMPUTERS PIÙ UTILI CHE CI SIANO.



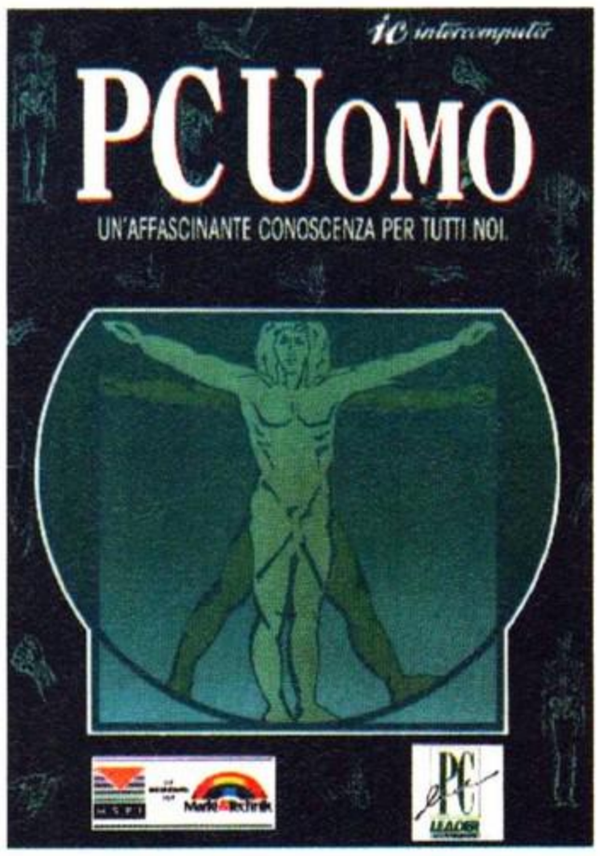

TUTTO MA PROPRIO TUTTO SULL'AVIAZIONE.
Dai primi studi di Leonardo fino ai moderni Airbus. I componenti dell'aereo, i comportamenti in volo, le operazioni aeree, un divertente gioco stategico e tant'altro ancora.

*CODICE 1894 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA*



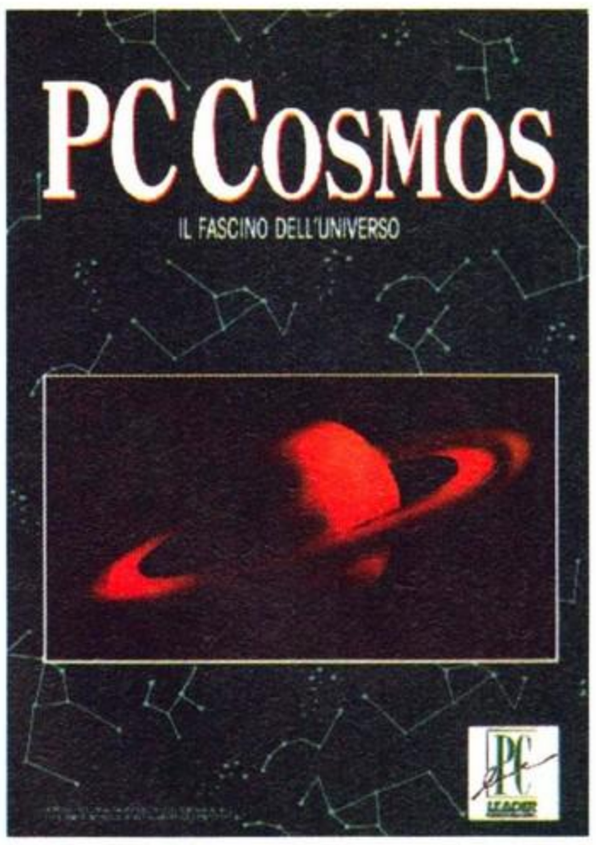

TUTTO CIO CHE C'E' DA SAPERE SULL'AUTO.
Informazioni complete sull'autovettura, più di 400 termini tecnici, testi informativi dettagliati, indice elettronico, supporto d'immagini animate, più di 100 immagini a colori e tanti consigli utili per la guida in condizioni d'oscurità, ghiaccio, curve pericolose e sorpassi.
VALIDO AIUTO PER I NUOVI ESAMI DI GUIDA.

*CODICE 5077 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA*



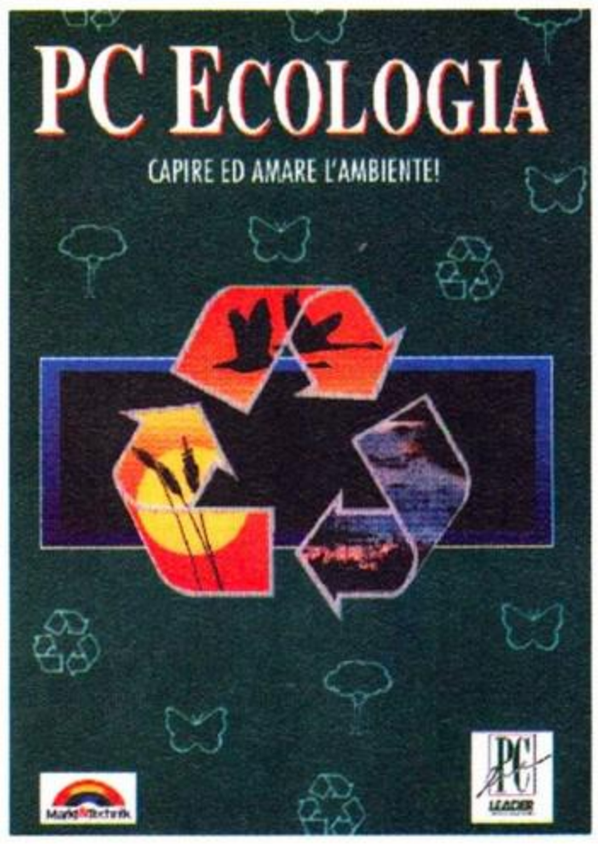

TUTTO IL FASCINO DEL CORPO UMANO.
Informazioni complete sul corpo umano, più di 450 concetti anatomici, testi informativi dettagliati, termini anatomici a scelta in italiano o latino, più di 60 immagini a colori, informazioni sul pronto pronto soccorso, calcolo dei bioritmi, calcolo del proprio peso forma, controllo crescita bambini e tant'altro ancora.

*CODICE 5084 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA*



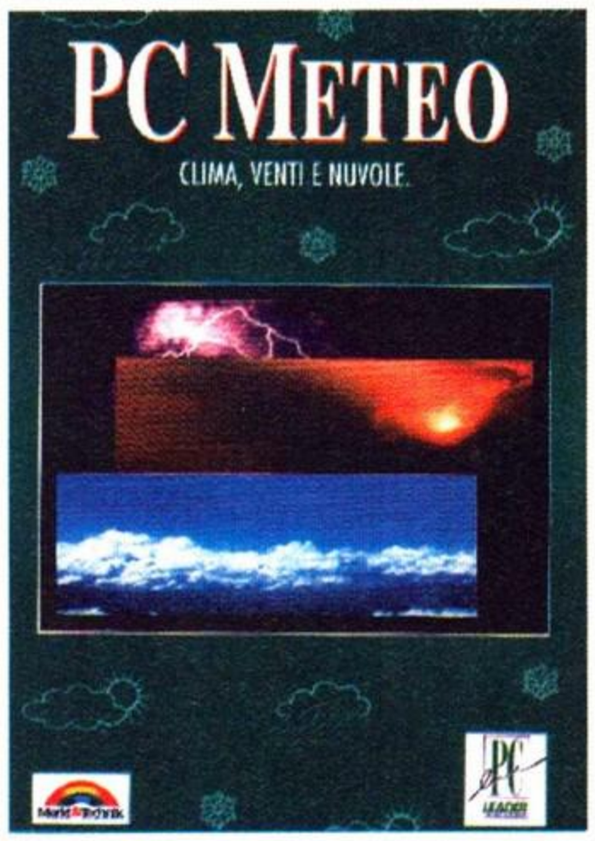

TUTTO IL FASCINO DELL'UNIVERSO.
Il sistema più semplice ed eccitante per scoprire tutti i segreti del cosmo. Calcola le costellazioni dall'anno 4000 aC sino al 10000 da ogni punto della terra, funzioni zoom, animazioni, filtri, e molto di più.

*CODICE 5091 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA*




CAPIRE ED AMARE L'AMBIENTE.
Informazioni complete sul nostro ambiente, quiz più di 280 termini ecologici, immagini e grafici a colori, rappresentazione d'immagini animate.

*CODICE 1917 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA*




CLIMA, VENTI E NUVOLE.
Informazioni complete sul tempo e sul clima, più di 100 termini meteorologici, quiz con 70 domande istruttive, database integrato per osservazioni meteorologiche personali.

*CODICE 1900 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA*

*OFFERTA SPECIALE*
*SERIE COMPLETA (6 PROGRAMMI)*
*SOLO LIRE 299.000*
*ANZICHÈ 359.400*
*SCONTI PER RIVENDITORI*

*IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO*

**PAC-LAND**

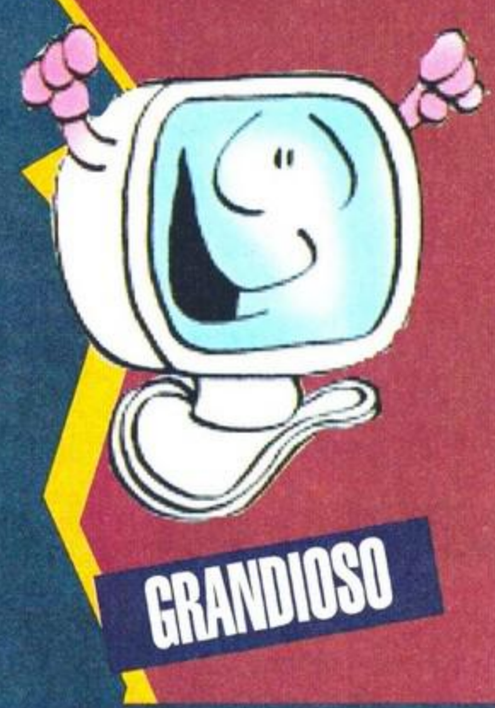
Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

TUTTI I MARCHI E LOGO CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEGLI AVENTI DIRITTO.

PC-CD-ROM

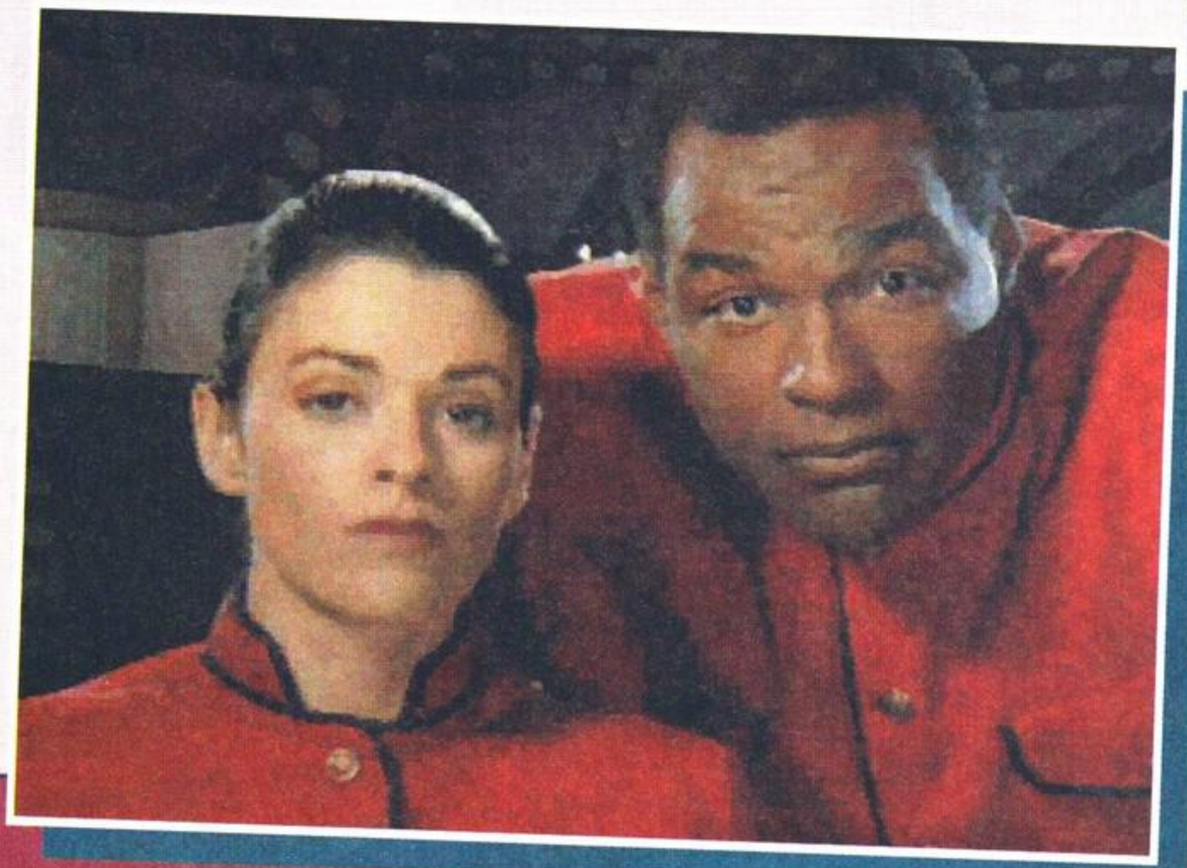
AVVENTURA SPAZIALE

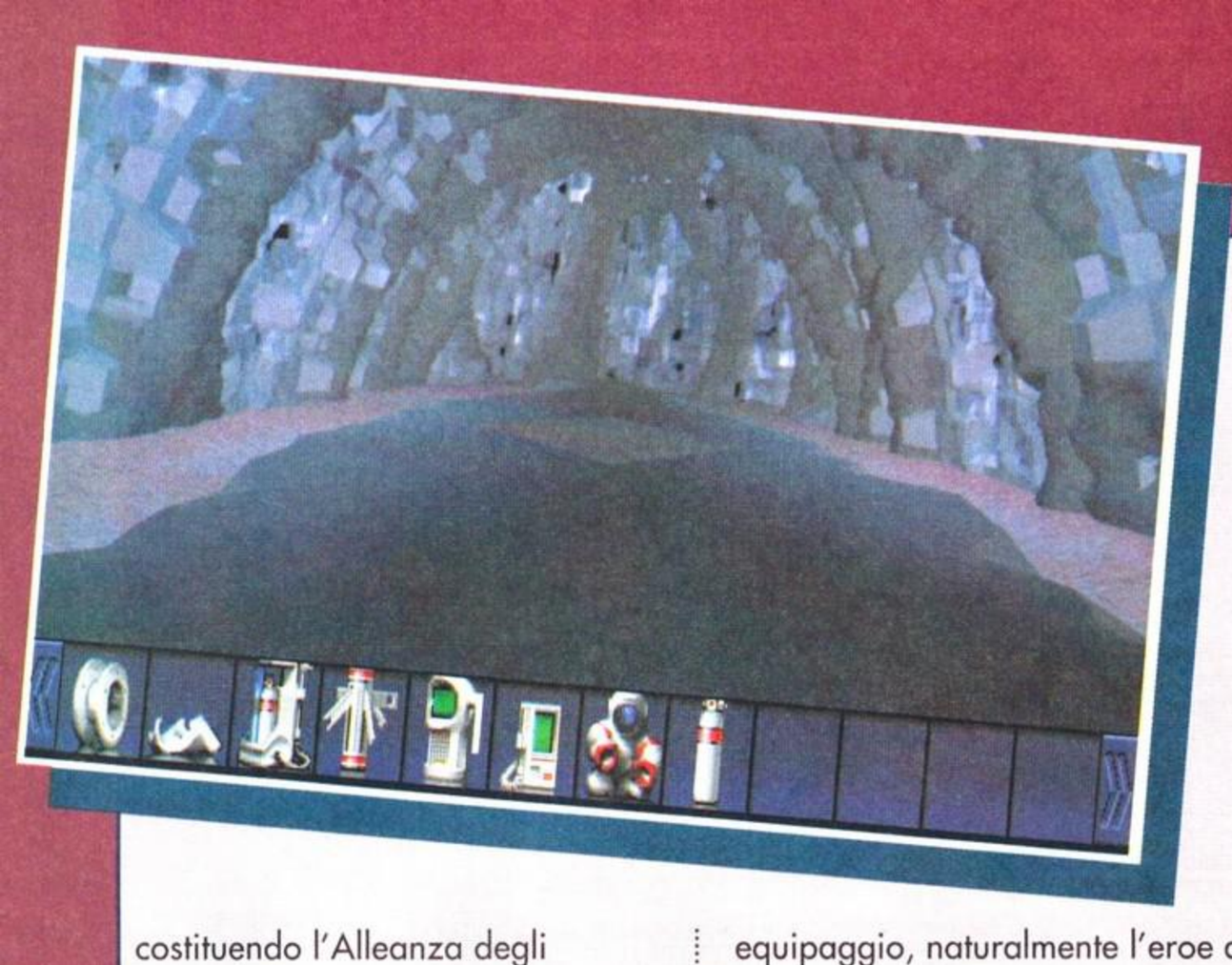
# MISSION CRITICAL




**Chi non ha mai sognato, almeno una volta nella vita di poter vedere un giorno l'uomo staccarsi dalle braccia della propria madre terra per avventurarsi negli sconfinati abissi dello spazio. I sogni fantascientifici sono il pane di ogni avventuriero che si rispetti, la Legend, che di avventure se ne intende, ci immerge in una "space opera" così ricca e coinvolgente, da far impallidire Guru della Science Fiction come Robert Heinlein e Jack Vance.**

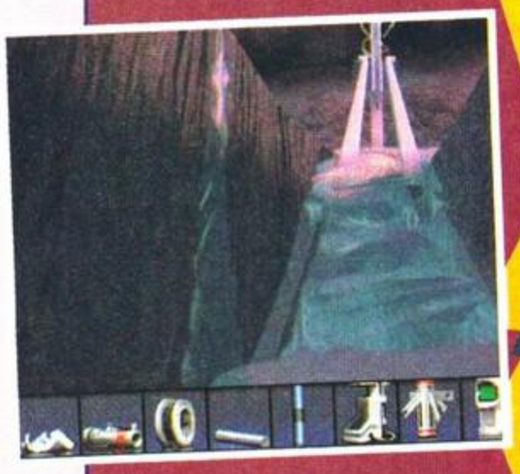
È indubbio che nel campo delle avventure, la capacità di riprodurre ambienti sempre più convincenti e realistici, sta diventando la condizione necessaria per la riuscita di un buon prodotto.
L'ormai pieno utilizzo del CD-ROM, assieme alla disponibilità sul mercato di processori sempre più potenti e meno costosi, permettono ai programmatori un' enorme libertà nella creazione di ambienti sintetici.
Uno dei primi esempi di tale libertà creativa, è sicuramente un titolo come Myst, dove l'accuratezza dei particolari raggiunge livelli vertiginosi, sia nell'interazione con l'ambiente che nella sua veste grafica particolarmente curata e suggestiva.
L'atmosfera decisamente accattivante, data dall'ambientazione, assieme alla trama più che mai degna di un romanzo, fecero di Myst un vero e proprio successo.
Sulla scia di tale successo, in seguito spuntarono numerosissime avventure che, pur utilizzando un interfaccia utente molto simile al capolavoro della Cyan, non riuscirono ad eguagliarne la qualità.
Il motivo della scarsa riuscita di tali prodotti era che, sebbene graficamente fossero ben realizzati, quello che mancava a queste avventure era soprattutto una trama ed un ambientazione altrettanto avvincenti.
Ora la Legend, da sempre impegnata nel campo degli "adventures", (un titolo per tutti: Gateway) tentando di conservare la linea inaugurata da Myst, ci immerge in uno scenario fantascientifico di grande spessore.
E' il 2131 la terra sta soffrendo per una guerra di secessione che la dilania ormai da vent'anni; l'ONU e l'Alleanza degli Stati Liberi si contendono la vittoria del conflitto.
La guerra ha origine quando l'ONU, spaventata dall'incredibile accelerazione del progresso tecnologico dell'umanità, decide di imporre a tutti gli stati del pianeta, attraverso la sua autorità, dei freni a tale "escalation" evolutiva, proponendo in sostanza di tornare ad un epoca di austerità tecnologica.
In reazione a questa imposizione delle Nazioni Unite, una serie di stati apertamente in disaccordo con tale decisione, tra cui Canada, Giappone, USA e Australia, decidono di uscire dall'ONU

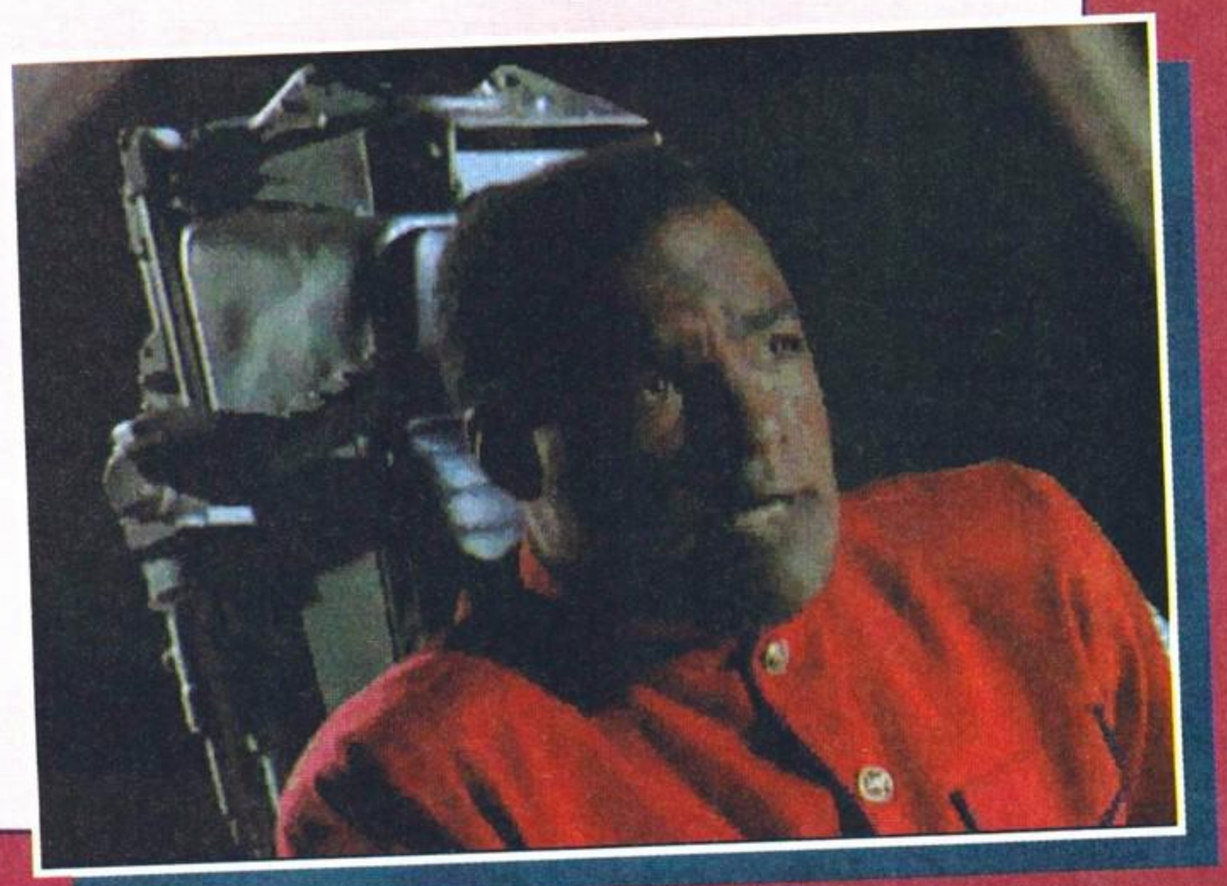


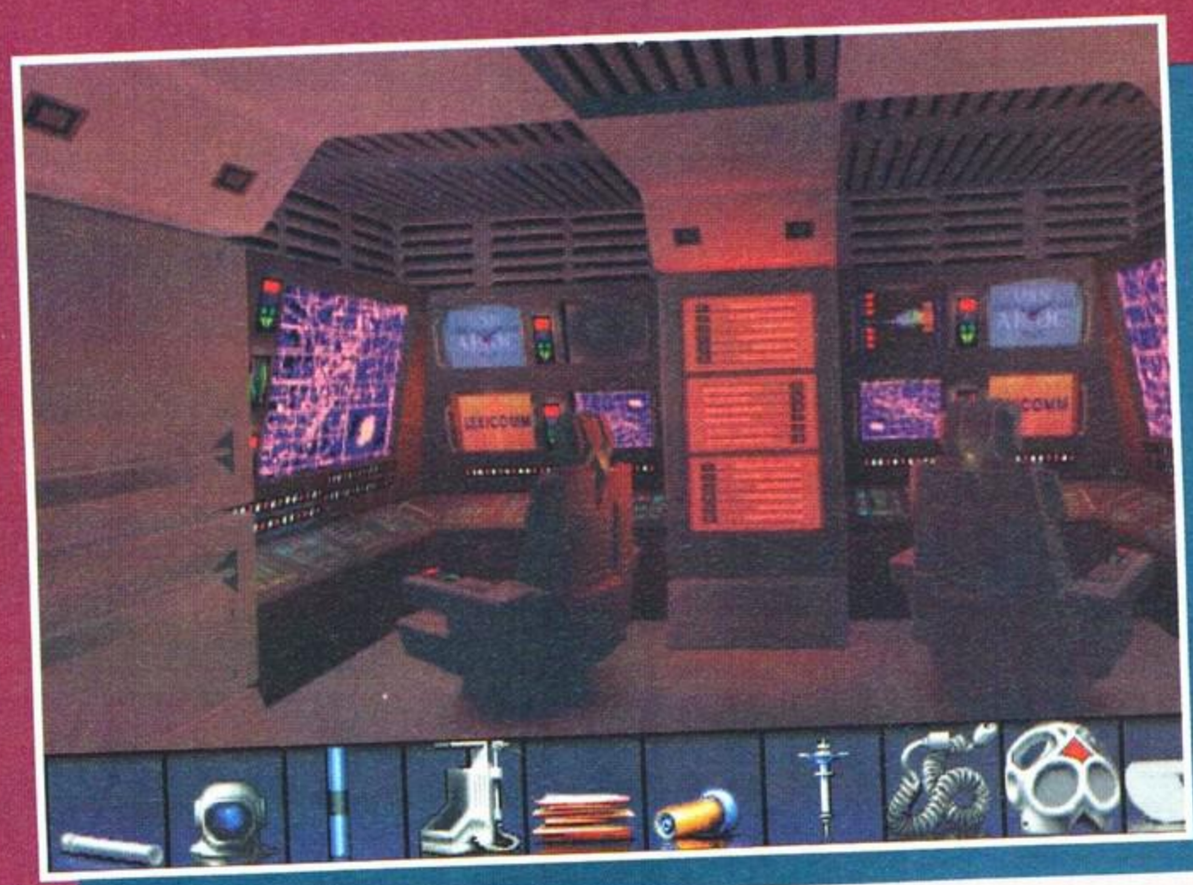


costituendo l'Alleanza degli Stati Liberi.
Assieme agli stati terrestri prendono posizione anche molte colonie sparse per i pianeti e le stazioni orbitanti, l'ONU, interpretata questa reazione come un atto di guerra, scatena il conflitto.
Il gioco parte dopo una lunga introduzione, che ricorda molto lo stile narrativo di Star Trek, dove vengono spiegati gli avvenimenti immediatamente precedenti all'inizio dell'avventura.
La Lexington, l'astronave sulla quale siete imbarcati come ufficiale, appena giunta nell' orbita del pianeta Persephone, viene colta di sorpresa dall' imboscata di una nave dell'ONU, che misteriosamente sapeva del vostro arrivo sul pianeta.
A causa della sorpresa e dell'inferiorità numerica, le difese della vostra astronave vengono rapidamente distrutte.
Il capitano della nave (interpretato da Michael Dorn: Star Treck Next Generation) annuncia la resa incondizionata, in un "commovente" dialogo con il suo secondo ufficiale (interpretato da Patricia Charbonneau: Robocop 2), la quale è contraria alla resa della nave, il comandante le spiega il suo piano... Sulle scialuppe, assieme all'equipaggio diretto alla nave nemica come prigioniero di guerra, vengono caricate delle testate nucleari che esplodono in prossimità dell'astronave dell'ONU, non lasciando altro che polvere.
Un solo uomo lasciato appositamente sulla Lexington, ha ora il compito di terminare la cruciale missione per la quale è stato sacrificato l'intero equipaggio, naturalmente l'eroe di turno siete voi.
L'avventura comincia quando voi vi svegliate sul ponte 2 dell'astronave, l'ultimo vostro ricordo è del comandante che, mentre vi stavate dirigendo alle scialuppe, vi infila a tradimento con una siringa.
La situazione quindi è la seguente, tutto l'equipaggio è annientato, l'astronave è deserta e sul punto di esplodere, e voi vostro malgrado siete stati incaricati di terminare un importantissima missione della quale nessuno vi ha mai informato prima, non male eh?
L'interfaccia del gioco riprende alla lontana, quella utilizzata nel mitico Myst: la visuale infatti è in soggettiva, e negli ambienti avete la possibilità di muovervi per mezzo di percorsi precalcolati.
Una finestra grossa circa la metà dello schermo visualizza appunto il luogo in cui siete, la risoluzione grafica di 640X480 garantisce una visione davvero spettacolare.
Gli ambienti dell'astronave sono molto particolareggiati, e ricordano le scenografie utilizzate nei vari film di Star Trek.
L'interfaccia consiste in un puntatore che, spostato sullo schermo in alcune zone, visualizza con una freccia rossa, le possibili direzioni da prendere.
Cliccando due volte il mouse su una zona della schermata, che non sia di movimento, si riceve subito una descrizione dell'oggetto selezionato, nel caso ci sia qualche cosa che si può raccogliere o utilizzare, sulla destra in alto dello schermo compaiono le varie selezioni disponibili, cliccando su quella desiderata l'azione viene svolta.
Sotto la finestra che visualizza l'ambiente, è posta una barra di scorrimento dove vengono immagazzinati gli oggetti raccolti,

**Come dice il saggio Pepe, "I sogni fantascientifici sono il pane di ogni avventuriero che si rispetti."**





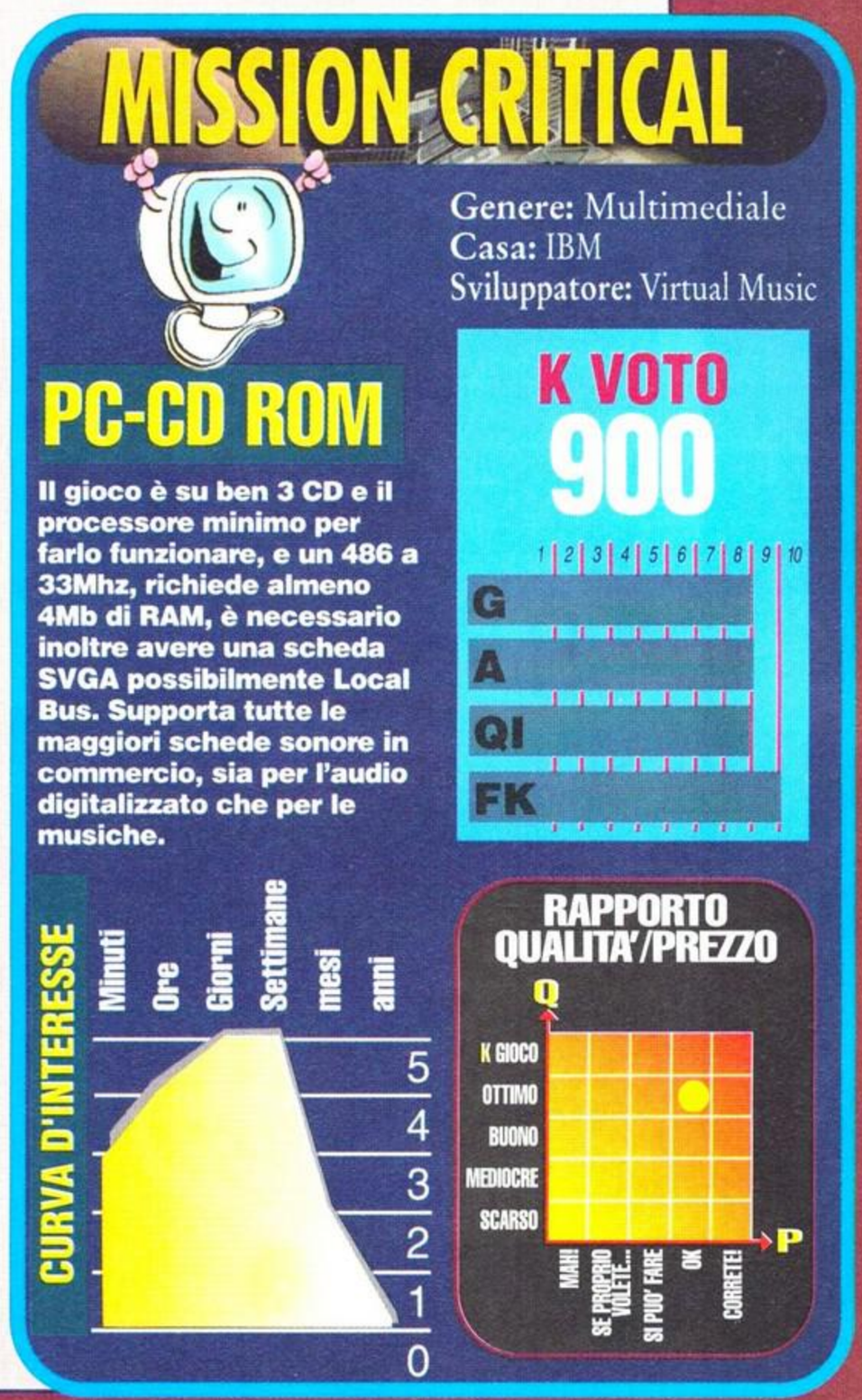


a seconda dell'oggetto selezionato sono disponibili azioni differenti: nel caso, per esempio, di una fiamma ossidrica potete utilizzarla come saldatore o piccolo lanciafiamme, oppure trovata una tuta spaziale, potete decidere se mettervela addosso ecc...
Naturalmente come in ogni avventura che si rispetti è possibile combinare gli oggetti tra loro, creandone così dei nuovi, anche questa azione è piuttosto intuitiva e si risolve nel cliccare prima su un oggetto e poi su un altro.
Gli enigmi sebbene non siano semplici, sicuramente non sono impossibili da risolvere, l'utilizzo di un oggetto ha sempre una relazione logica o con l'ambiente circostante o con la storia, questo aspetto è davvero apprezzabile, soprattutto perché aumenta il coinvolgimento del giocatore che è spinto a porre molta più attenzione alla trama complessiva del gioco piuttosto che ai singoli enigmi.
Se la trama, dagli accenni nell'introduzione del gioco, può risultare interessante, i suoi sviluppi rapiscono il giocatore all'interno della vicenda, i numerosi colpi di scena e l'accuratezza con cui sono raccontati i dettagli, sono degni di un buon romanzo di fantascienza vecchio stile.

**Un uomo solo è al comando della Lexington: il suo compito è di portare a termine un'eroica, impossibile, straordinaria missione.**

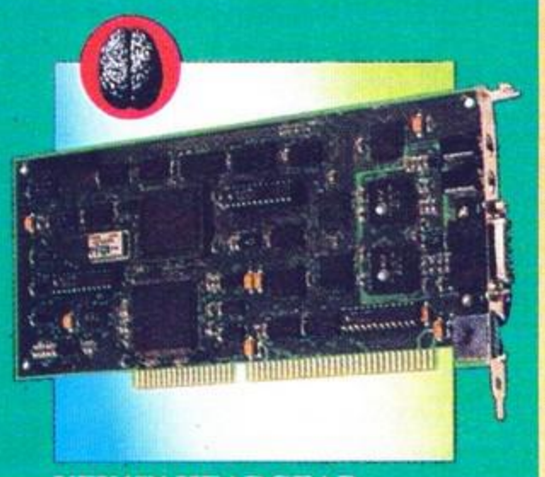
L'atmosfera di solitudine che si respira nell'astronave nella prima fase del gioco, è quasi tangibile, l'accuratezza con cui sono realizzati gli ambienti dell'astronave è tale da far sembrare al giocatore di esserci realmente dentro.
Ad alimentare questo aspetto corre in aiuto l'audio del gioco, splendidamente realizzato, il suono digitalizzato è molto credibile, e non vi lascia in nessun momento dell'avventura.
Sulla Lexington, per esempio, vi accompagna sempre il rumore sordo dei motori accesi, e il computer di bordo, con il quale potete tranquillamente dialogare, possiede naturalmente, una suadente voce femminile.
Un'altra nota di merito va alle musiche veramente azzeccate, il motivo cambia a seconda della situazione in cui siete, dando l'impressione di essere più il protagonista di un film che di un gioco su computer.
Insomma la Legend conferma la sua tradizione di prodotti di alta qualità, questa volta non solo sotto il profilo del contenuto, ma anche sotto quello della spettacolarità di questo genere di giochi.
La numerosa quantità di scene animate sparse per l'avventura arricchiscono questo prodotto, come un fiore all'occhiello.
La presenza poi di un sottogioco, di combattimento tra corazzate spaziali in tempo reale, con ben sette missioni differenti ne fanno una vera chicca.
Forse ai giocatori più navigati non farà piacere la non eccessiva difficoltà degli enigmi, che potrebbero compromettere la longevità del gioco, ma lo spessore della trama catturerà anche il più scettico.

***Francesco Pepe***



**SMART VISOR™**
***CASCO 3D FLIP-UP STEREOSCOPICO.***
Per l'immersione lifelike nel mondo della realtà virtuale.

**CYBERPUCK™**
***JOYSTICK CONTROLLER.***
Tre tasti programmabili per simulare l'avanti/indietro, lo sparo, l'apertura porte e il cambio arma.



**VFX1™ HEADGEAR**
***SCHEDA D'INTERFACCIA.***
Realizza alte prestazioni video e permette espansioni sino a 125 unità I/O.

*E' un prodotto*

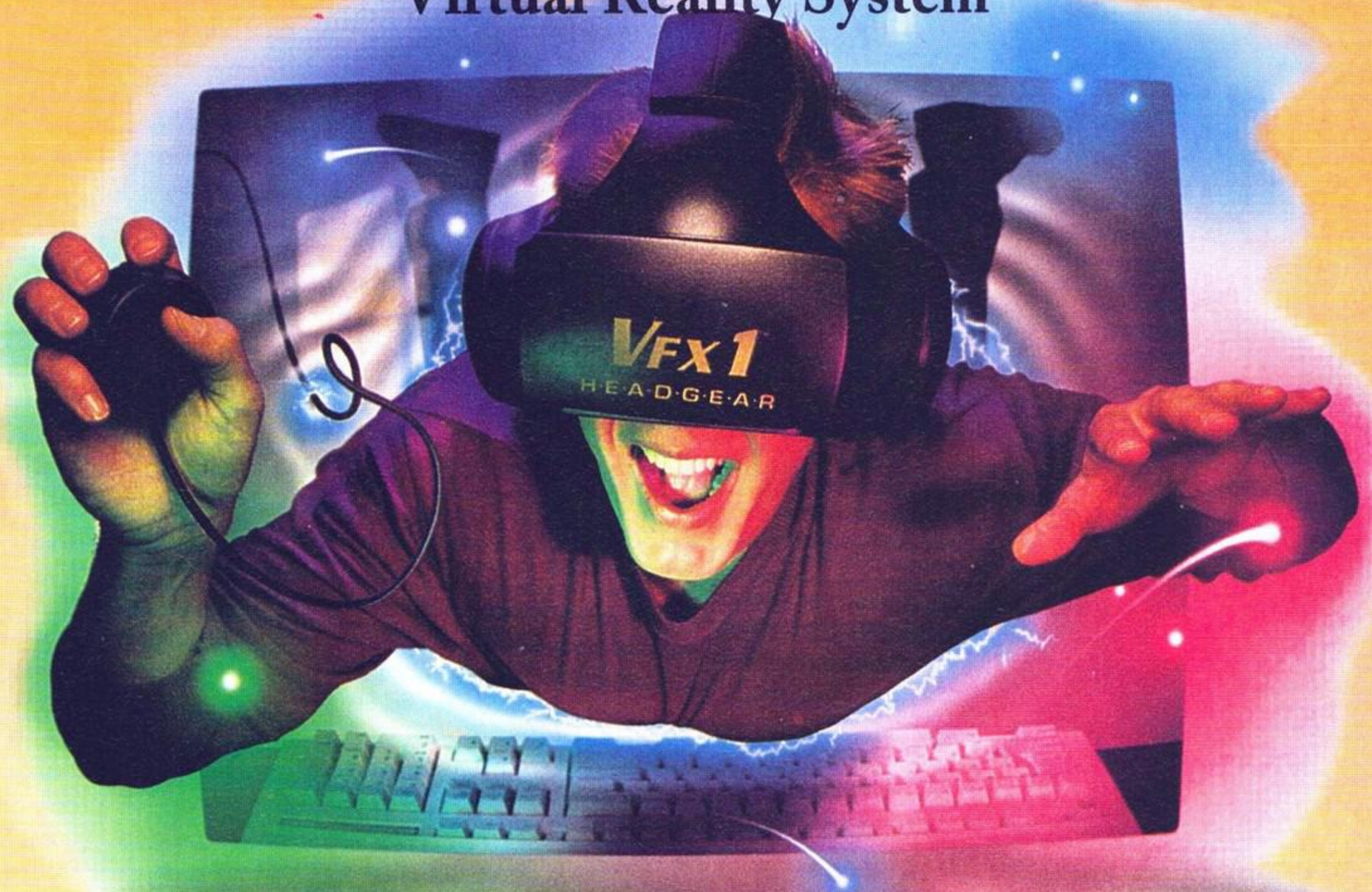
**PROVA GRATUITA DEL SISTEMA VFX1 PRESENTANDO QUESTA PAGINA NEI NEGOZI ELETTRODATA**

*"Il miglior casco consumer di realtà virtuale di tutti i tempi"*
Kappa, Settembre '95

# ELETTRODATA
COMPUTER

*presenta*

# VFX1-*Headgear*
## Virtual Reality System




Studio Brugnetti

# *L'immersione totale nella realtà virtuale*

Con una grafica strepitosa, leggero, confortevole, di alta qualità visiva e sonora, e per di più ad un prezzo formidabile. Così si presenta il sistema di realtà virtuale VFX1: senza dubbio il miglior casco fino ad oltre il doppio del suo prezzo. Il visore stereoscopico utilizza un modernissimo LCD matrice attiva ad alto contrasto, con risoluzione 789x230x2. Grazie a due lenti tipo binocolo regolabili singolarmente nella messa a fuoco e nella distanza interpupillare, VFX1 è perfetto anche per chi usa gli occhiali.

Il posizionamento delle prese e dei cavi di collegamento è sulla nuca, per consentire di muovere agevolmente il corpo, senza impedimenti da parte della cavetteria. Un microfono incorporato nel casco permette di comunicare con altri gamers e di sfruttare a fondo le più recenti generazioni di giochi in multiutenza. VFX1 è compatibile con tutti i più diffusi giochi ed è ideale come attrattiva nei locali pubblici per giovani. Prerequisiti minimi: PC 386 - 4MB RAM - scheda audio - 1 slot ISA 16 bit libero.

**L. 1.980.000**

E' UN'ESCLUSIVA ELETTRODATA

*Questo prezzo eccezionale sino al 10/3/1996 presso i negozi Elettrodata*

**MILANO** Via Mecenate, 76/4 - (02) 58012050
Via Illirico, 2 - (02) 70125167
V.le Umbria ang. V.le Cirene, 15 - (02) 5469378

**ARCORE (MI)** Via Casati, 201 - (039) 6015631
**LUMEZZANE (BS)** Via Monsuello, 37/D - (030) 8922155
**Prossima apertura:** Elettrodata 6 (Voghera-PV)

**PREZZI IVA ESCLUSA** - Tutti i marchi e i nomi registrati sono di proprietà dei titolari e dei relativi diritti

PC-CD ROM

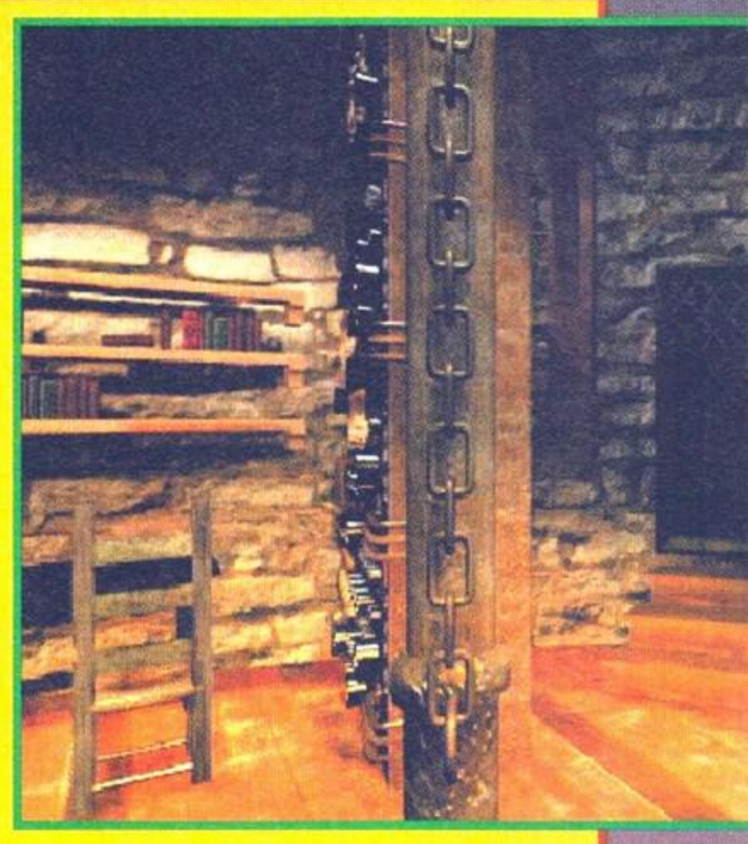
# FRANKENSTEIN

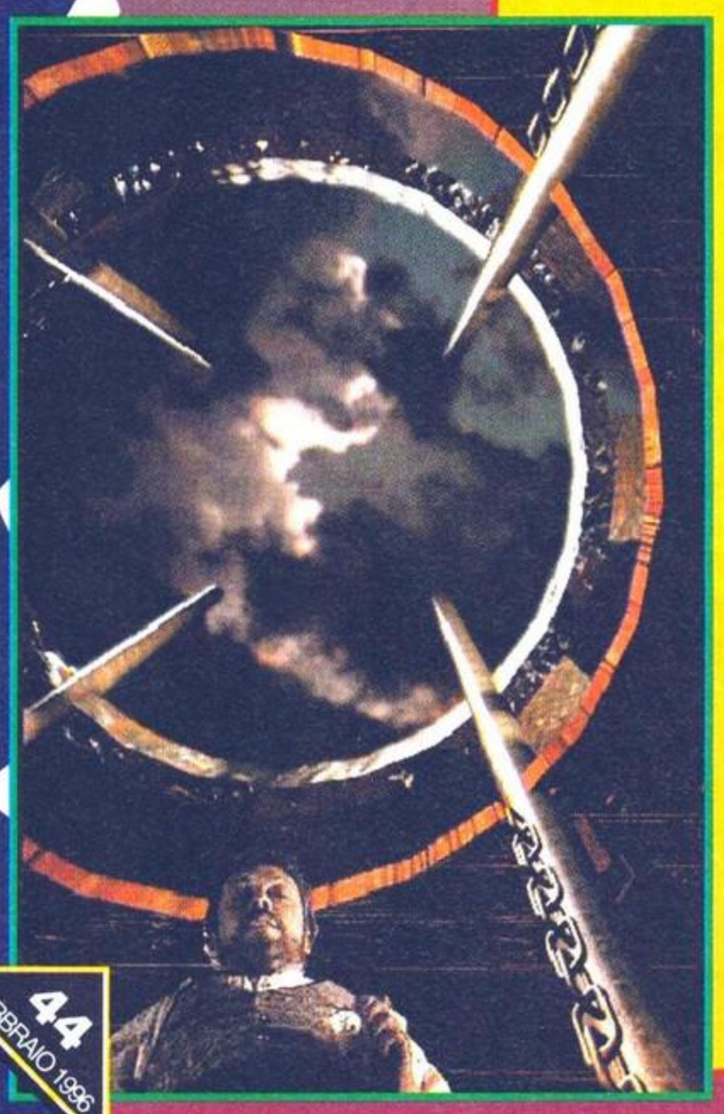
APPASSIONANTE

C'era grande attesa attorno a questo titolo della Interplay, in gran parte dovuta alle promettenti immagini riportate dai fotografi presenti all'ECTS dove il gioco era stato presentato, ma anche alla presenza nel cast del gioco di un personaggio di tutto rilievo del teatro e della cinematografia: Tim Curry, che per i meno appassionati di cinema ha partecipato a film come Caccia a Ottobre Rosso, Oscar: Un Fidanzato Per Due Figlie, Legend, nonché al mitico cult The Rocky Horror Picture Show, che non solo lo ha portato dal teatro al grande schermo ma probabilmente ha anche suggerito il nome dell'attore da utilizzare a quelli della Interplay. Se ci fosse tra i lettori qualcuno ancor meno cinefilo, ricordo che nel film (tratto dall'opera teatrale dello stesso autore di Cats) Tim Curry interpretava una parte non molto differente da quella che si trova ad affrontare in questo adventure: quella del dottor Frank N. Furter, simil-scienziato dalle attitudini un tantinello più deviate di quelle dell'originale Doctor Von Frankenstein. Ci si potrebbe chiedere che cosa abbiano a che fare con il gioco questi due personaggi, ebbene alla spiegazione provvede la casa produttrice inserendo nel manuale di istruzioni tanta di quella roba che neanche l'Esselunga vi può dare: un nutrita parentesi storica sul periodo letterario nel quale nasce il romanzo in questione (quello vero), cenni biografici sull'autrice, bibliografia sul soggetto ed addirittura un'accuratissima filmografia per chi volesse approfondire l'argomento, senza contare una manciata di indizi tanto per cominciare il gioco. Era da tempo che non si vedeva un manuale di istruzioni così completo: ultimamente risultano tutti piuttosto scarni. In breve: un dottore un po' pazzerello decide di scoprire se sia possibile riportare alla vita tessuti ed organi umani ormai morti. Il burlone preleva quindi un cadavere fresco di giornata, gli attacca qualche arto qua e

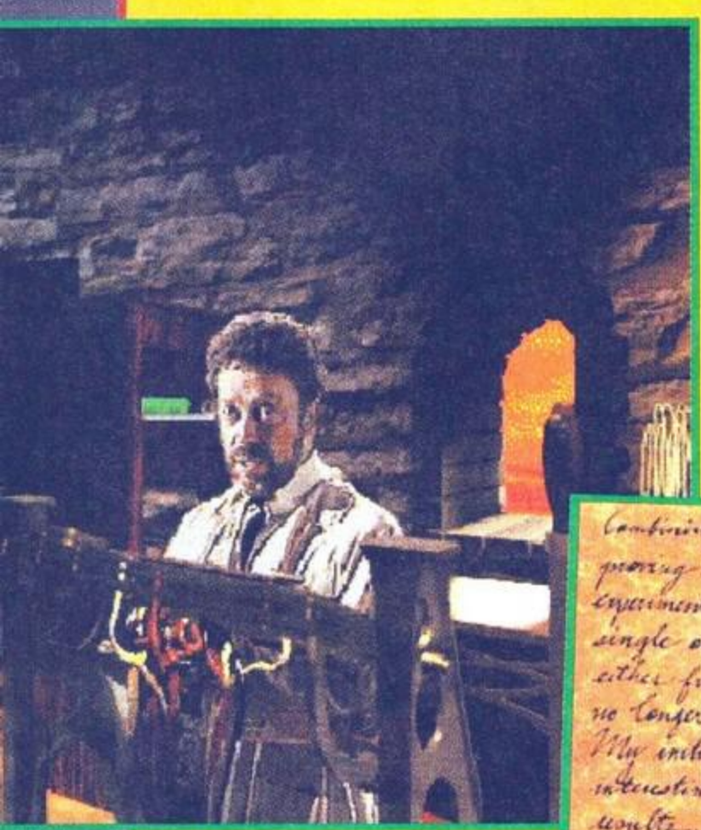
**Un dottore un po' pazzerello decide di scoprire se è possibile riportare alla vita tessuti ed organi umani ormai morti. Il burlone preleva quindi un cadavere fresco di giornata, gli attacca qualche arto qua e là, gli inserisce la spina e ZAM!**

**Fin dalle prime battute del gioco si intuisce che il dottore non è esattamente il primario del Fatebenefratelli!**

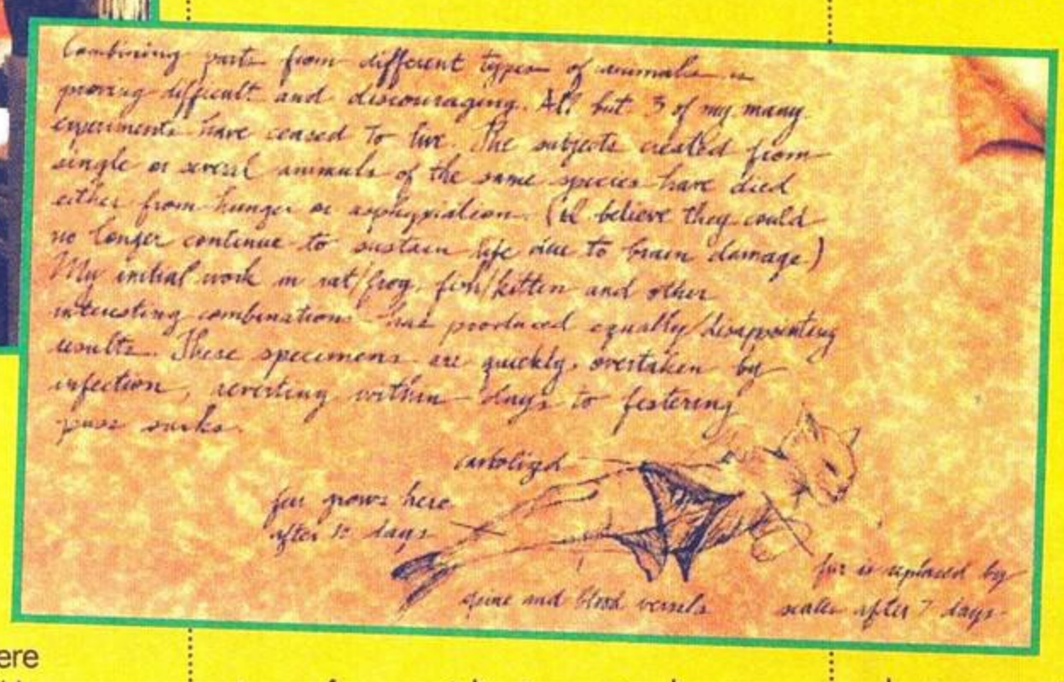




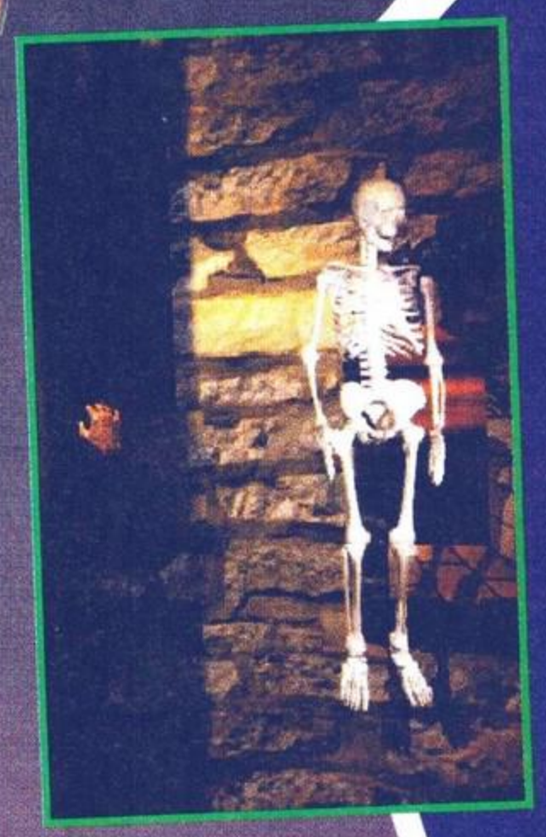
là, gli inserisce la presa e... ZAM! il cadavere non è più così morto. Ma veniamo al gioco vero e proprio. Come suggerisce il sottotitolo, il personaggio che voi impersonerete non sarà l'enigmatico dottore - il che fornisce a Tim Curry tutto lo spazio di cui abbisogna per esprimere la sua bravura di attore - ma bensì quello della creatura, ovviamente non visibile data la visuale del gioco completamente in soggettiva! Ed ecco il vostro scopo: scoprire chi tra voi due è il vero mostro. Fin dalle prime battute del gioco si intuisce infatti che il dottore non è esattamente il primario del

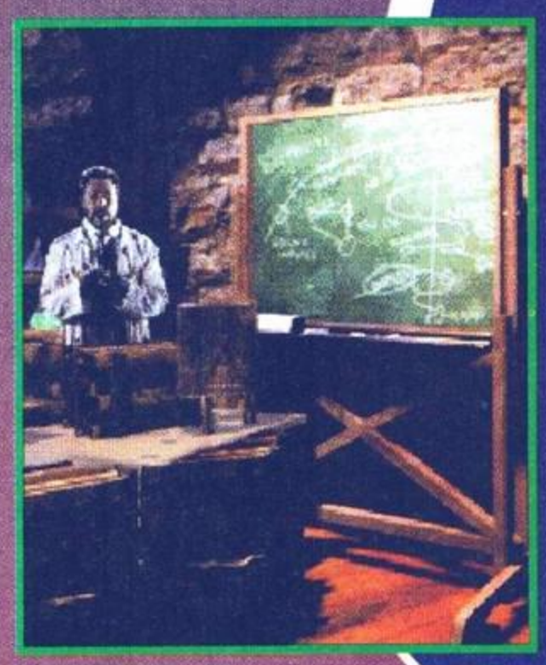


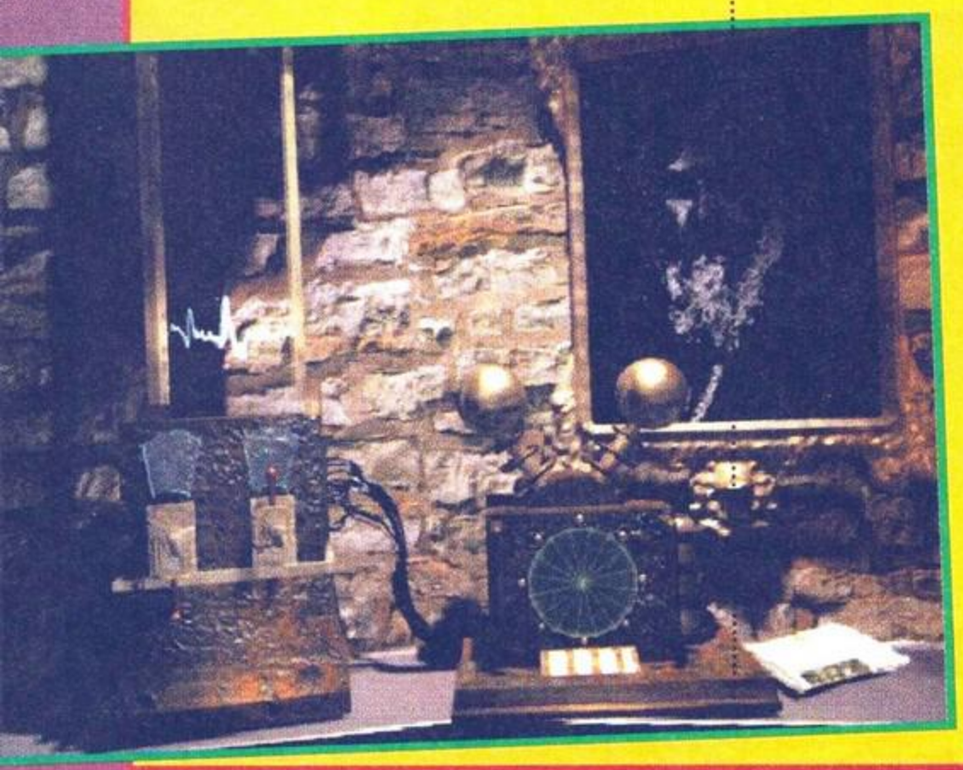
Fatebenefratelli, il che lo potete evincere dall'enorme siringone che Tim tiene in mano all'inizio del gioco, probabilmente dovrebbe essere destinato a voi e che invece il buon ortopedico decide di tenere per sè sparandoselo su per la giugulare, o dalle condizioni del laboratorio che sembra più la tana abbandonata dell'Uomo Ragno che una sala operatoria. Vi risveglierete sul lettino da esperimenti del segaossa in questione e prenderete a girare per il suo laboratorio sempre sotto il suo vigile sguardo; sarà merito delle vostre abilità mimetiche se riuscirete ad aggirarvi per il tetro maniero senza farvi beccare e trafugare materiale chimico ed elettrico per realizzare esperimenti in proprio - ah, l'iniziativa privata! - e scoprire se siete veramente morto e resuscitato o state sognando (o avete abusato dei siringoni di cui parlavamo prima...). La prima cosa che balza all'occhio è l'eccellente grafica che non può non ricordare l'ultimo prodotto della Sierra, simile per certi versi: Phantasmagoria.

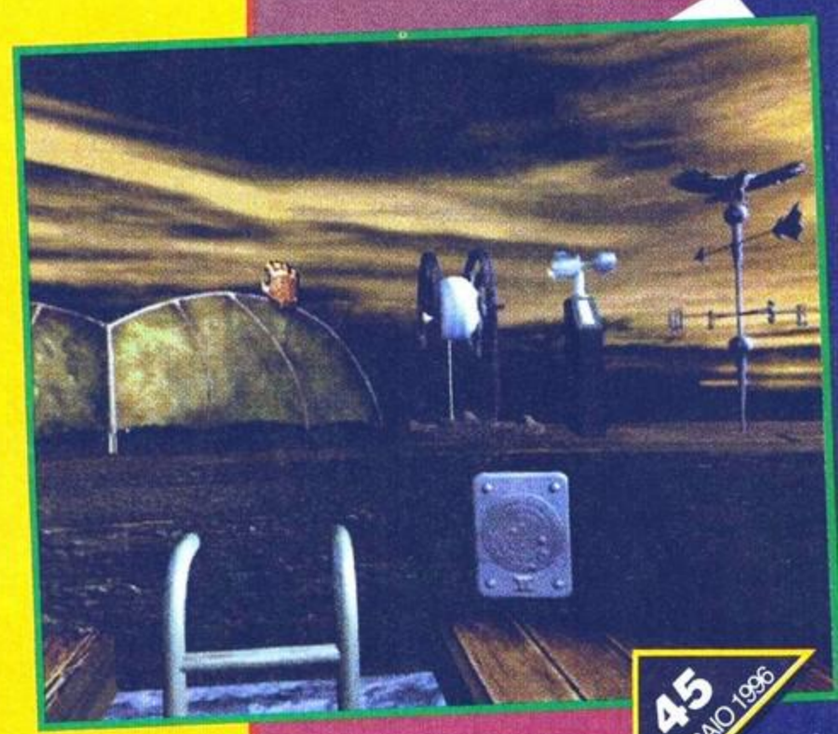



La grafica non è l'unico punto di contatto tra i due giochi, comunque: l'interfaccia, lo scrolling, l'ambientazione sono solo alcuni degli elementi in comune tra i due titoli. Anche qui, infatti, lo scopo del gioco non balza subito chiaro agli occhi: che cosa diavolo ci faccio io in questa magione? Dove devo andare? Chi siamo? Dove andremo? E altre domande filosofico-retoriche del genere. Solo col passare del tempo e grazie ad appunti sparsi qua e là, vi si paleserà l'agognata meta. L'avventura si svolge tutta entro le mura del castello, compreso il parco divertimenti con labirinto incorporato ed il molo con possibilità di divertenti escursioni subacquee (ma non specifico per chi possano essere divertenti...). Un'interessante parziale novità è il fatto che in Frankenstein potete anche morire, ineluttabile fatalità del nostro essere umani, quindi se non vi sarete preoccupati di salvare per tempo... Purtroppo la splendida realizzazione dell'ambiente di gioco distrae inizialmente il giocatore dall'evoluzione del gioco stesso, un antico e ancora irrisolto difetto degli adventure con fantagrafica come questo. Il che ci porta dritti ad una questione che trovo grottesca: le opzioni di gioco. La prima, che è poi quella con cui ci troviamo subito a che fare, è l'interfaccia: esiste l'opzione chiamata Help Cursor, ovvero la manina-cursore che si muove chiudendo e riaprendo il pugno quando viene a trovarsi su di un oggetto con il quale si può interagire... Ora: già il gioco non è tra i più semplici, se poi dovessimo giocarci al buio, senza sapere dove si possa interagire e dove no!.. Va bene la longevità, ma vorrei mettere su famiglia

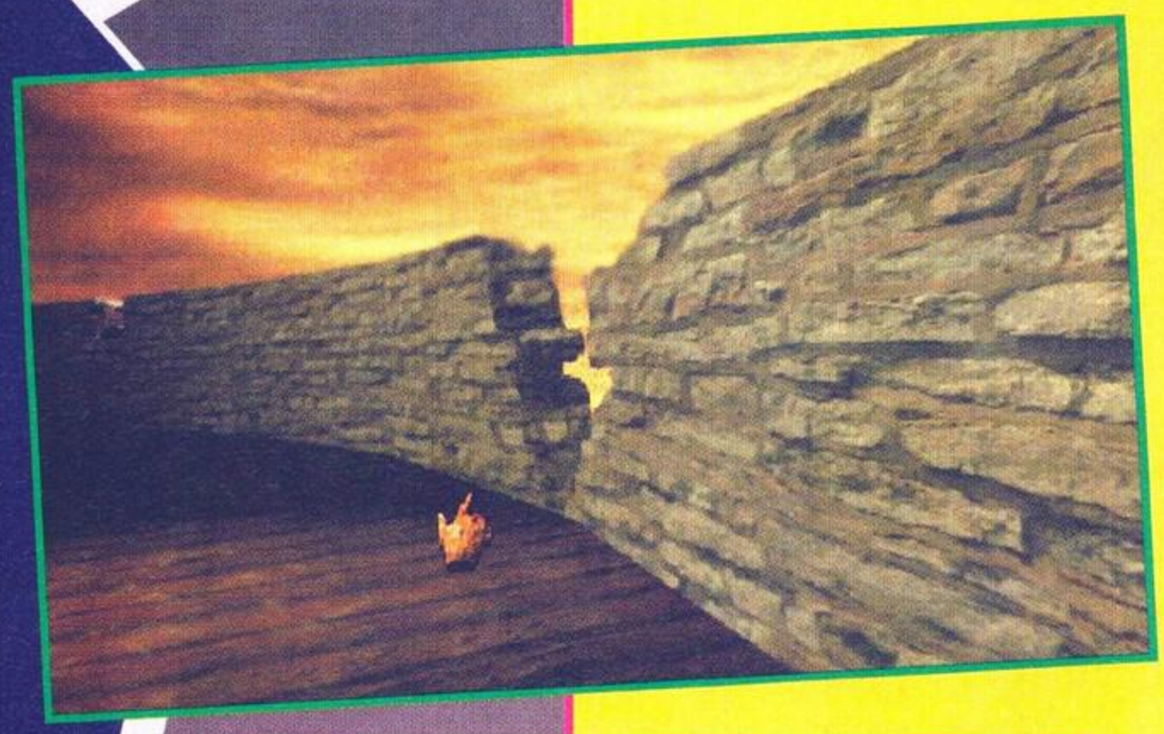








prima di finire la partita! Grazie. Altra nota dolente: lo scrolling. La possibilità di scegliere la velocità con quale il nostro sguardo si sposta da una parte all'altra (lento, veloce, più veloce): quale mentecatto userebbe uno scrolling lento, avendo la possibilità di giocare la partita in tempo reale? Forse qualcuno che del metter su famiglia non gli interessa proprio niente... Interessante è invece l'opzione che consente di scegliere di



interrompere o meno le sequenze filmate nelle quali ci si imbatte, semplicemente cliccando sul mouse. Niente da dire sulla realizzazione tecnica del gioco: i personaggi nei quali ci si imbatte sono tutti filmati ed eccellentemente inseriti in uno scenario renderizzato ì 'de paura'. Anche il sonoro fa la sua parte con un buon effetto semi-terrificante in sinergia con gli scenari. Come già accennato prima la giocabilità lascia un po' a desiderare: se all'inizio gli enigmi tendono a creare un tantino di perplessità, con il proseguire dell'avventura tenderanno a risultare via dell'inglese non conoscono nemmeno una parola. In conclusione ci troviamo di fronte ad un prodotto che sembra più arrivato da un'agenzia di ricerche di mercato piuttosto che da una software house: è tendenza comune degli ultimi mesi, infatti, sfornare prodotti che rispondano a delle esigenze di un mercato che punta, come in fondo è giusto che sia in un mondo come quello dei videogiochi, a porre il giocatore in una situazione il più reale possibile per quanto riguarda il discorso delle immagini, sacrificando troppo spesso l'interattività con l'ambiente e gli oggetti che lo circondano. Insomma, se voglio

via più abbordabili, tutto questo a vantaggio del divertimento. Tra le altre caratteristiche in comune con Phantasmagoria, possiamo registrare la possibilità che vi colga la snervante fatalità di dover girare per ore senza che nulla accada (meglio della maledizione di Montezuma, comunque). Altra pecca (non del tutto) è che il gioco è completamente in inglese: se da una parte ciò farà la felicità dei conoscitori di questo idioma e permetterà di apprezzare appieno la recitazione degli attori, dall'altra taglierà fuori la fetta di mercato occupata da coloro che vedere un film vado al cinema! Frankenstein non è in questo senso un ottimo compromesso, ma l'irresistibile ambientazione gotica che pervade tutto il gioco aiuta non poco a dimenticare questo discorso, anche se è vero che più di una volta ci si trova in difficoltà, specialmente nei labirinti, a causa dei numerosi angoli e dei crocevia tutti troppo uguali tra di loro. Ma si sa, il mondo la fuori è infinitamente più grande di un CD!

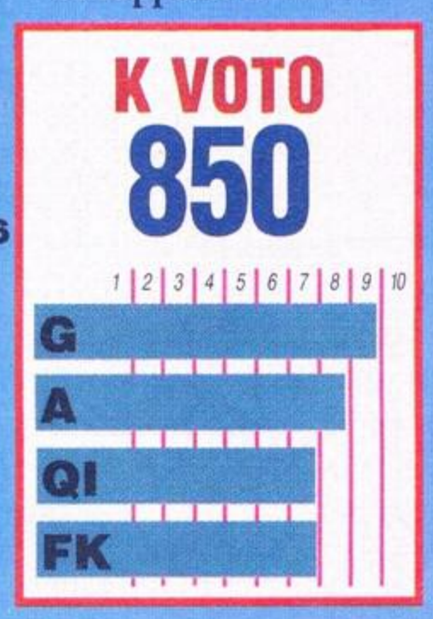
**Daniele Falzone**

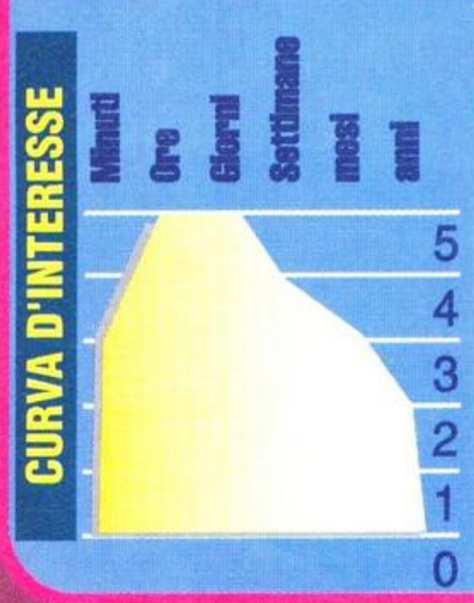
# FRANKENSTEIN

Genere: Adventure
Casa: Interplay
Sviluppatore: interno

## PC-CD ROM

**Per poter far girare Frankenstein occorre possedere almeno un 486 DX33, 4 mega di RAM, SVGA, CD a doppia velocità, MS-DOS 5.0, WINDOWS 3.1, Apple Quick Time per Windows (incluso), 8 mega di spazio su hard disk. Supporta quasi tutte le maggiori schede audio.**



# I GRANDI SUCCESSI ...
# ... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

## è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE
24.900
IVA COMPRESA

OWLPAD
OFF
SLOW
SUPER SLOW
TURBO
A
B
C

ACTION PAD
codice : 0460

FUNZIONA CON
MEGA DRIVE 1
MEGA DRIVE 2
MASTER SYSTEM

## IL PIU' POTENTE JOYPAD MAI PRODOTTO

6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO
MOVIOLA & SUPER MOVIOLA

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

**PAC-LAND**
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**MEGASTORE**
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

PC PC-CD-ROM

# RADIX BEYOND THE VOID

## SPARATUTTO IN 3D

APPASSIONANTE

Molti sviluppatori di videogames offrono nei loro giochi, facendo tesoro dell'enorme successo di Doom, delle stimolanti variazioni di tema riscuotendo un ampio consenso da parte degli appassionati del genere.

**Grafica in 3D e movimenti del mezzo a 360° sono il prestigioso biglietto da visita del gioco.**

Questi espedienti risultano efficaci, malgrado sul mercato ci sia un incremento considerevole di cloni veri e propri del più famoso degli sparatutto in 3D.
Radix non rappresenta l'innovazione del momento, vista anche la somiglianza con l'engine di Descent il mitico gioco della Interplay; l'idea di fondo è, comunque, molto solida e ben sviluppata.

### LA STORIA

Nel 22° secolo, dopo anni di guerre mondiali e di tirannie, il popolo della Terra si unisce in un unico governo sovrano mondiale, denominato UESA. Nell'anno 2147 la UESA, United Earth Space Alliance, dà il via ad un piano di espansione da parte dell'uomo ai limiti del sistema solare. Dopo cinque mesi sbarca, su di un enorme asteroide chiamato Theta-2, la prima ondata di 10mila coloni. L'anno dopo, quando il secondo vascello sta per approdare, il comandante scopre la presenza di una specie di buco nero, The Void, presidiato da moltitudini di navi aliene. I coloni vengono catturati ma il capitano del vascello riesce a mandare un messaggio di emergenza alla Terra. Da quel momento inizia un lungo periodo di cruenti battaglie per la riconquista di Theta-2, con conseguenze disastrose per l'UESA. Gli scienziati, col tempo, scoprono la peculiarità del The Void e appurano che è una porta inter-dimensionale dove le normali armi e navi dell'UESA non hanno efficacia. Per poter contrastare gli alieni inizia così la costruzione dei Radix, una classe di navicelle inter-dimensionali.
Ora spetta a te divertirti a combattere gli alieni contribuendo alla giusta causa.

### SENSAZIONI DEL VOLO LIBERO

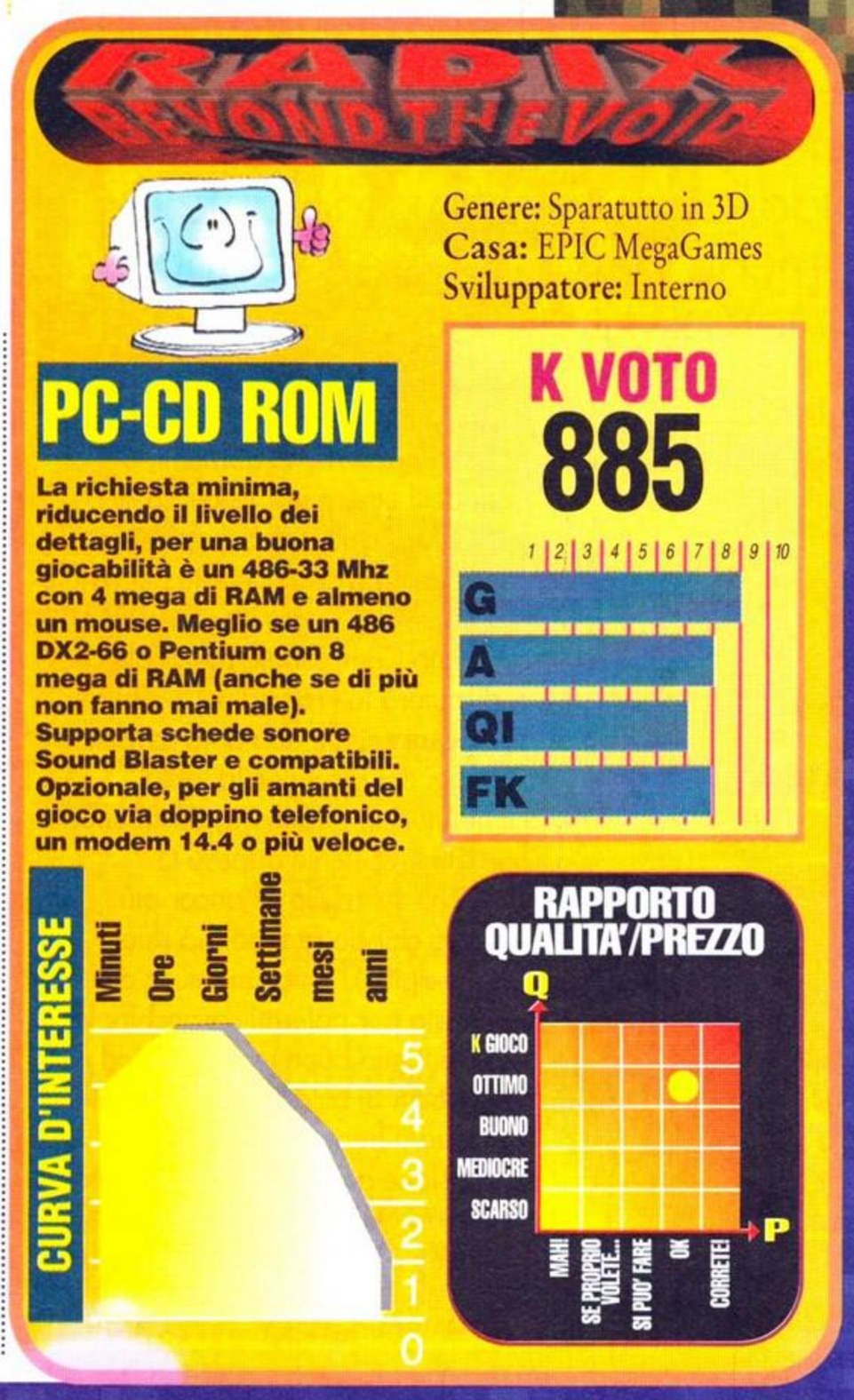
Radix, al contrario di Descent, che lascia al giocatore completa e assoluta manovrabilità del mezzo nell'aria e in piccoli cunicoli sotterranei, ha la grafica e gli scenari più simili a Doom ed una libertà di azione in un certo senso limitata. La mancanza dei freni del velivolo impone di procedere lungo il percorso ad una velocità minima che può essere incrementata con gli appositi comandi. Qualcuno potrebbe non gradire l'imposizione di non fermarsi mai, ma questo particolare contribuisce a rendere l'azione continua, senza attimi di rilassamento e, soprattutto, più coinvolgente.
Le opzioni a disposizione includono la visuale della propria navicella, in cabina di pilotaggio, in primo piano, dall'esterno ed infine di coda, da dove è possibile sparare e quindi coprirsi le spalle. Come in Doom, si può sfruttare lo strafe (movimento laterale del mezzo), per evitare le cannonate degli avversari, anche se talvolta è proprio arduo schivarle.
Gli indicatori presenti nell'abitacolo prevedono le immancabili barre di energia, di scudo e di corazza. Parte dell' energia, che fortunatamente si rigenera di continuo, viene assorbita dalle armi al plasma e ai neutroni. Altri armamenti richiedono invece delle munizioni, reperibili durante le missioni.

La più importante e funzionale caratteristica è poter vedere in trasparenza la mappa di posizionamento in tempo reale, mentre si procede nel labirinto. Il particolare consente di non perdere mai di vista il campo d'azione e di trovare sempre, o quasi, la strada giusta verso gli obiettivi, senza mai ricorrere a mappe che risultano talvolta dispersive e di poco aiuto.

## IL CAMPO DI BATTAGLIA

Radix in pratica si presenta come un gioco d'azione in 3D ben miscelato ad un simulatore di volo. Rispetto ai tradizionali simulatori, Radix guadagna in semplicità, infatti il numero dei comandi a disposizione sono pochi e richiedono un periodo minimo di training, nonostante la varietà delle armi in dotazione.
All'inizio, muoversi tra i cunicoli e i labirinti può rivelarsi complicato, ma non disperate: con l'andare del tempo perderete ogni impaccio. Maledette bio-mine! Vado sempre a urtarle e il Radix si è ridotto ad un ammasso di rottami. Non bastano le normali mine vaganti, ce ne sono anche di intelligenti. Mi sfogherò con qualche bel pollastro appiedato, e armato di volgari raggi laser che fanno solo il solletico.
Per avere un'idea con chi e con cosa dovrete lottare, eccovi di seguito un assaggio delle insidie che vi aspettano:
le gravity wells sono trappole aliene che vi attirano verso l'alto o verso il basso; per evitarle bisogna spingere a tavoletta l'acceleratore senza esitazione.
Le mine e le bio-mine, le prime stupide, le seconde intelligenti; due occhi non bastano per scansarle.
I bio-mechs sono delle torrette di cannoni volanti; abbastanza facili da disintegrare.
I droni difensivi e di battaglia sono dei caccia alieni d'assalto; difficile abbatterli senza perdite di energia.
L'equipaggiamento completo di difesa del velivolo è di tutto rispetto, naturalmente se si riescono a reperire una consistente quantità di armi lungo il percorso. La dotazione iniziale è minima, mano a mano che si procede e si esplorano i cunicoli, è possibile recuperare le energie e gli armamenti necessari. Ci sono missili con sistema di ricerca, proiettili esplosivi, missili nucleari che disintegrano tutti i nemici che si trovano nella zona di influenza, armi al plasma e altre con qualità particolari.
Scopo del gioco è disinfestare le basi dagli alieni. Il fine di ogni missione non si riduce a sparare e disintegrare i nemici che si incontrano, ma anche di portare a termine obiettivi indicati nelle istruzioni all'inizio di ogni volo, pena il mancato passaggio alla missione successiva.
Gli episodi da giocare sono in totale tre, ognuno dei quali è costituito da ben otto missioni regolari e da una nona segreta per un totale di 27. Il divertimento è assicurato, tenuto desto dall'ampia varietà dei nemici e dagli scenari suggestivi e curati nel dettaglio.
Un consiglio che suggerisco per aiutarvi a prendere confidenza con il velivolo, è di cominciare con il primo episodio "Theta-2", meno impegnativo se paragonato agli altri due. Oltre agli ostacoli che si incontrano strada facendo, è possibile scegliere cinque differenti livelli di cattiveria nemica. I colpi degli avversari, troppo ingombranti per poterli evitare indenni, sono l'unico vero neo che aumenta le difficoltà di gioco.
Un'ulteriore complicazione è costituita dallo scarso movimento laterale del mezzo, rimediabile, in parte, con la visuale esterna utile a prevenire le cannonate nemiche.
Attenzione alle pareti e ai vari impedimenti, perché le collisioni sottraggono progressivamente gli scudi e l'energia vitale.
La musica che accompagna le fasi di gioco, è azzeccata e adatta all'ambientazione. Gli effetti sonori possono essere migliorati e arricchiti anche se, rispetto alla concorrenza, non hanno nulla da invidiare.
La Epic, per l'ennesima volta, ha fatto centro, nonostante il grande affollamento in questo genere di giochi. Dalla sua ha il pregio di essere riuscita a sposare perfettamente un gioco d'azione sparatutto ad un eccellente simulatore, con piccole innovazioni che lo rendono grande.
Radix è anche possibile provarlo in versione shareware, con una limitazione di 4 armi su 7 e naturalmente a missioni e livelli ridotti.
Da sottolineare l'opportunità di poter giocare tramite modem, per delle divertenti battaglie con i vostri amici-nemici.

***Roberto Buttinoni***



PC-CD-ROM

# CHAMPIONS LEAGUE

UEFA

SIMULAZIONE SPORTIVA

APPASSIONANTE

**Volete sentirvi come Galliani alla fine del calcio mercato in cui ha acquistato i migliori giocatori della piazza? Oppure non vedete l'ora di dare una lezione, almeno a colpi di joystick, a quello sfrontato compagno di squadra che si ostina, durante gli allenamenti, a farvi tunnel e dribbling alla "Maradona"?**

Le più grandi squadre... la competizione più affascinante... le sfide appassionate... la gloria imperitura! Il mio pensiero vola al "gioco più bello del mondo", al Calcio che così capillarmente viene giocato in tutto il mondo con un costante crescendo di interesse anche presso i paesi meno abbienti, o cosiddetti emergenti, quali quelli provenienti dall'Africa e dall'Asia (basti pensare alle richieste pervenute al Comitato di organizzazione del prossimo Campionato mondiale che si disputerà in Francia nel 1998, e di cui recentemente abbiamo assistito ai sorteggi dei gironi della fase eliminatoria). Ebbene sì, da quando ho definitivamente appeso le classiche scarpette all'ancor più classico chiodo (e sono già due anni... sigh!), l'unica maniera che mi è rimasta per potermi sgranchire le... mani è il mio buon vecchio Pc ed i vari giochi di calcio di cui sono alla continua e frenetica ricerca.
L'occasione per scrivere questo mio primo articolo su tale prestigiosa rivista mi è stata data dall'amico Luca Monticelli, divenuto recentemente Caporedattore della stessa, il quale, da vecchio malandrino qual è, con la scusa di invitarmi a vedere la mirabolante redazione di "K", mi disse con dolci parole e con quel suo sardonico sorriso stampato sulla faccia: "So che ti piace tanto il calcio e vorrei farti un bel regalo di Natale: lo vedi questo bel CD dorato su cui campeggia il bel logo della Uefa Champions League, ovverosia la massima competizione calcistica europea per club?", "Sì!"- rispondo io, già con l'acquolina alla bocca (per non dire la bava...), pregustandomi ore ed ore di tranquilla interazione video-ludica e con l'impulso di abbracciare il caro amico per il generoso gesto natalizio. Ma alla scena idilliaca di cui sopra ben presto si contrappose in me un senso di disagio, rafforzato anche dalla diversa espressione del viso che andava a disegnarsi sul volto di Luca e dallo strano scintillio dei suoi occhi: e infatti, ciò che prima poteva anche essere descritto come una mia errata sensazione, dopo la successiva affermazione di Luca divenne più certo del teorema di Pitagora: "Voglio un tuo articolo su questo gioco della Philips Media entro tre giorni!" - aggiungendo a ciò una risatina isterica mista ad un non so che di luciferino... mah! E così mi sono ritrovato invischiato fino al collo... Addio sogni di pace e tranquillità festivo-vacanziera di questo periodo in compagnia dell'affetto dei miei cari: il mio interlocutore principale per i successivi giorni di festa sarà il Pc, il lettore di Cd-Rom ed il "disco dorato" incriminato!!!
Dopo essermi fatto una provvista di cibo alla Fantozzi per i successivi tre giorni ed "essermi chiuso il mondo alle spalle con il suo baccano" (dove l'ho già sentita?!?) dietro alla porta dello studio (anche per rimanere al riparo dal gatto che ultimamente sembra abbia scambiato la mia tastiera per un ricettacolo di elementi organici provenienti dal suo piccolo e indifeso stomaco...), mi siedo comodamente sulla poltrona stile Presidential e dò inizio alla simulazione. Accendo il personal

computer, tolgo il "disco dorato" (non so perché, ma quasi comincio ad odiarlo) dall'astuccio e lo inserisco delicatamente nel cassettino estraibile del lettore, mi sposto sulla lettera "E" dedicata al lettore Cd, eseguo la "dir" e successivamente lancio il programma di installazione sull'ormai strapieno e quasi obsoleto hard-disk da 300 Megabytes: miracolo! Ho ancora un po' di spazio disponibile e non devo "immolare" altre directory col loro prezioso contenuto di files (ma cosa mai ci sarà dentro tutte 'ste directory così preziose... me lo chiedo da diverso tempo... un giorno o l'altro mi deciderò a fare quello che tutti noi, volutamente o inconsciamente, desideriamo fare sul computer del nostro peggior nemico, ovvero: <FORMAT C:>, ed alla domanda di rito "Ma sei proprio sicuro di quello che stai facendo?!?" seguirla da un chiaro, perentorio e liberatorio "SIIIII!").

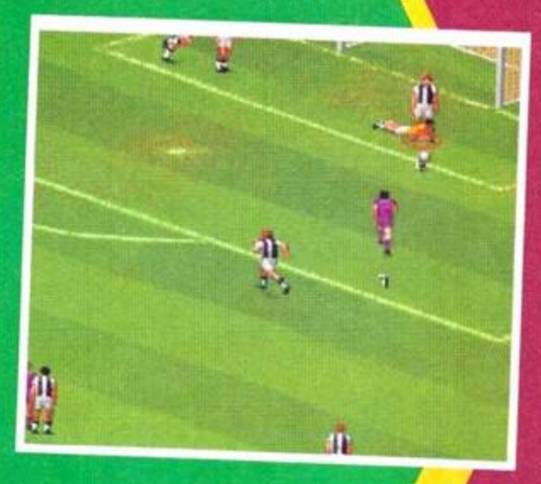
Eseguo i vari setup della mia macchina, tra cui quello della scheda sonora, e sono pronto per cominciare. Il primo impatto è gradevole: posso ascoltare la colonna sonora ufficiale della Uefa Champions League. Dopo la visione del classico logo col pallone bianco e le stelle nere che contraddistingue la manifestazione più affascinante del panorama calcistico europeo per clubs, ovverosia la competizione riservata alle squadre vincitrici dei rispettivi precedenti campionati nazionali che si contendono la Coppa dei Campioni, ed i vari credits del simul-game, si entra nel vivo, ossia il menù iniziale da cui poi si articolano le varie sezioni del gioco.

Ricordo anche che è disponibile dopo l'installazione anche un interessante Editor per crearsi la propria squadra personalizzata: possiamo scegliere il nome della stessa, il nome dell'allenatore, il colore della divisa da utilizzare in casa e quella per le partite in trasferta, il nome dei giocatori con relativa foto (per cui possiamo decidere anche il colore della pelle del giocatore), il ruolo che ricoprono, il numero della maglia, la velocità, la resistenza, il vigore atletico, il senso di posizione, il tocco di palla, la precisione dei passaggi, il tackle e altro ancora: tutto questo per ognuno dei giocatori da noi creati. Bello, vero?!?

Dopo aver fatto la nostra scelta, possiamo entrare nel vivo del gioco; scegliamo una o più squadre, a seconda dei partecipanti, e decidiamo i controlli per ciascuna di esse: Joystick, tastiera o nessuno per far partecipare al gioco anche quel poveretto del computer. Stabiliamo la formazione iniziale, la tattica di gioco, la strategia di squadra, la copertura di campo dei vari reparti (difesa, centrocampo, attacco). Dopo tutto questo lavoro "a tavolino"... andiamo a sudare! La solita monetina per decidere chi batterà il calcio di inizio e che parte del campo scegliere e ci troviamo immediatamente immersi nell'azione. La prima sensazione che provo personalmente è quella di trovarmi davanti ad un gioco dalla grafica gradevole, con bei gesti atletici dei giocatori, velocità e fluidità non penalizzate dalla configurazione del mio Pc, diciamo un po' "antiquata", con un "effetto stadio" del sonoro non proprio azzeccato in quanto risulta, dopo pochi minuti di gioco, più che altro un "effetto mosca rompi-pall..."! Successivamente noto che i giocatori nei loro spostamenti si muovono in direzioni quasi prestabilite, o meglio, obbligate (alto, basso, destra, sinistra, e le varie diagonali): insomma, sarà anche che mi sono abituato troppo bene, ma non vedo quella naturalezza nei movimenti, quel senso di libertà nello svolgimento delle proprie azioni di gioco che ho riscontrato nel fantastico Fifa Soccer 96 della EA. E che fatica riuscire a tenere testa al computer durante le sfide uomo-macchina, mentre viceversa assistiamo, quasi impotenti, alle sue performance che, con grande facilità, lo conducono dritto dritto al gol e alla vittoria finale!

Comunque, nonostante qualche aspetto sicuramente migliorabile, il gioco si è dimostrato divertente e sicuramente ben fatto; per quanto riguarda la sua longevità, tutto dipende dal grado di passione che ognuno prova per questo tipo di competizione (la "mitica" Coppa dei Campioni): è superfluo forse ricordare il famoso motto dello zio Adalgiso che dice più o meno così: "Il gioco è bello e sicuramente longevo quando ha tante opzioni e tante competizioni a cui si può partecipare". E come dargli torto?!?

*Eugenio Tieghi*

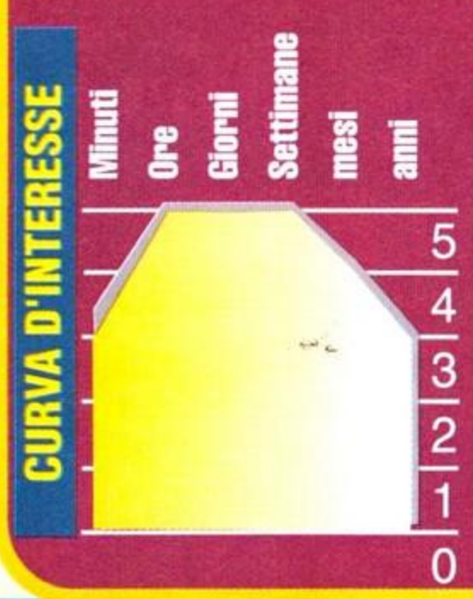


## CHAMPIONS LEAGUE

**Genere:** Simulazione sportiva
**Casa:** Philips Media
**Sviluppatore:** Krisalis Software

### PC-CD ROM

**Per giocare a Uefa Champions League è necessario un 486 con 8 Mb di RAM, un lettore CD-ROM a doppia velocità, scheda S-VGA con 1 Mb; supporta le principali schede sonore tra cui le solite Sound Blaster, e AD LIB.**



PC-CD ROM

# NETWORKS

**Ieri dipendenti, oggi presidenti. Prendete in mano le redini di un formidabile impero finanziario con lo scopo dichiarato di diventare il numero uno dell'economia mondiale. Il potere sarà nelle vostre mani!**

## GLI AFFARI SONO AFFARI

(Filo Sganga)

La storia alle spalle di Networks non potrebbe essere più semplice: il giornale annuncia la scomparsa del numero uno della finanza mondiale, Dwight Owen Barnes, presidente della A IV, in un misterioso incidente aereo; questa eventualità ha spalancato immense possibilità di transazione sul mercato per voi. Naturalmente il vostro scopo è di diventare a vostra volta i numeri uno, portando alle stelle le quotazioni della società, e mostrandovi degni della sua leadership. In Networks vestirete quindi i panni del presidente temporaneo del terzo gruppo finanziario al mondo, un vero e proprio impero industriale composto da beni mobili ed immobili e da società private di trasporti su strada e rotaia, con un giro d'affari vicino ai 400 miliardi annui (N.B: si parla di dollari !!!); la vostra sfida sarà di pilotare la gestione del colossale gruppo A IV per farlo prosperare al di sopra degli altri, ampliandone le attività, e sbaragliando la concorrenza. Le possibilità che avrete a disposizione per intervenire sui mercati sono praticamente infinite: potrete limitarvi alla gestione dei terreni e degli immobili, potrete finanziare nuovi progetti per costruire nuove opere edili, oppure potrete anche solo limitarvi alla gestione del commercio. Ma così non farete molta strada, quindi vi troverete a dover progettare, finanziare e gestire nuove linee di trasporto (sia di treni che di pullman), attorno alle quali far prosperare i nuovi agglomerati urbani che vorrete sviluppare. E così attorno ai vostri mezzi di trasporto potrete plasmare una vera e propria città, che crescerà in rapporto al volume di affari che sarete in grado di garantire: fate girare molti soldi e la gente vi seguirà, facendo aumentare il volume degli scambi e facendo crescere il vostro mercato. A questo punto, dopo aver avviato una attività redditizia, avrete la possibilità di tuffarvi nel difficile mondo della borsa, dove potrete davvero diventare dei novelli Paperon de Paperoni, ma dove potreste anche rischiare di finire sul lastrico in un battibaleno se sceglierete di cavalcare l'onda sbagliata (mi raccomando, soppesate sempre con attenzione i titoli dei giornali che vi verranno proposti). Problemi come l'inflazione, il tasso di interesse dei prestiti, le tasse, le esigenze particolari del mercato e dei cittadini, diventeranno presto i vostri più affezionati compagni di gioco, e arricchiranno la realisticità della simulazione, mettendovi a confronto con tutti le problematiche effettivamente esistenti nel mondo della finanza. Se volete averne la prova più sicura, provate a cimentarvi con uno degli scenari predisposti: questi vi metteranno di fronte ai problemi più drammatici di alcune delle più famose metropoli mondiali, diversi da caso a caso; poi sappiatemi dire.

## UN' OTTIMA INTERFACCIA

Dal punto di vista simulativo non si può muovere nessuna critica particolare a Networks, sicuramente uno dei migliori titoli disponibili nel suo genere; e anche la tecnica di programmazione di questo nuovo gioco si rivela assolutamente all'avanguardia. Graficamente parlando Networks è in alta risoluzione, con menù di comando a finestre intuitivi e facili da usare, e una splendida realizzazione degli elementi del paesaggio. Vedrete accendersi le luci all'imbrunire nelle piccole casette (e tutti i colori sullo schermo passeranno gradatamente dalle tonalità più luminose del giorno a quelle notturne più scure), e vedrete cambiare il panorama della vostra città con il succedersi delle stagioni (davvero molto carino). Ma gli stessi cambiamenti li potrete avvertire anche grazie all'audio: durante il gioco infatti il CD di Networks si preoccuperà di tenervi compagnia con delle buone musiche, adeguate sempre al particolare periodo dell'anno in cui vi trovate.

**Antonio Perna**

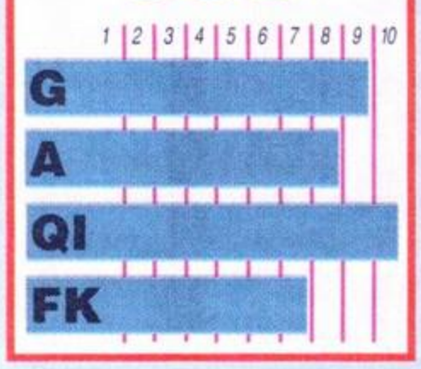
## NETWORKS AIV

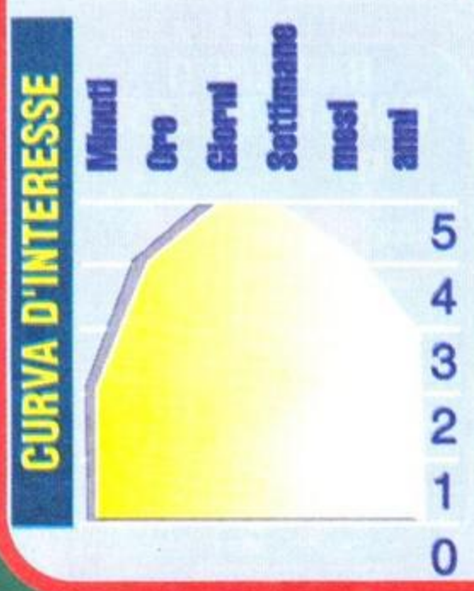
Genere: Simulazione economica
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

**Richiede almeno un 486 DX 33 con 4 mega di ram, CD doppia velocità, 30 mega liberi su hard disk e scheda grafica SVGA. La configurazione è pesante per una simulazione statica, ma la grafica è bella, e il gioco non subisce rallentamenti di nessun tipo.**

**K VOTO 850**



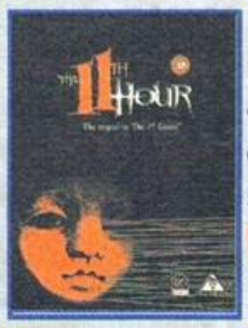



# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge PREZZI IVA COMPRESA
Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari



### 11th HOUR

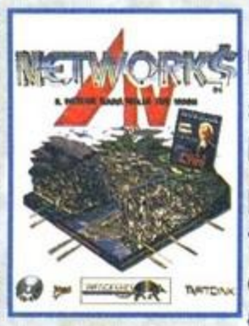
Il seguito di 7th Guest. Fantastici effetti grafici cinematografici, nuovi enigmi da risolvere, rendono il gioco sempre più appoassionante.

PC CDROM 119.000

### 20 WARGAME CLASSIC

La più bella raccolta di Wargames contenente: D-DAY: THE BEGINNING OF THE END, CONQUEST OF JAPAN, GLOBAL DOMINATION, WHEN TWO WORLDS WAR, DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL 1, VOL 2 e VOL 3, GOLD OF THE AMERICAS, REACH FOR THE STARS, WARLORDS, BATTLEFRONT, BATTLES OF NAPOLEON, CARRIER STRIKE, WESTERN FRONT, SWORD OF ARAGON, PACIFIC WAR, WAR IN RUSSIA, WARGAME SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL, CONFLICT MIDDLE EAST, CONFLICT KOREA, PANZER GENERAL. R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 87.000



### A4 NETWORKS

Dagli stessi creatori di A-TRAIN, questa splendida simulazione Imprenditoriale. Per acquisire una posizione di prestigio dovrai cimentarti in costruzioni, acquisti, sviluppo, organizzazione, investimenti, diversificazione, speculazione ed altro ancora contro agguerriti avversari e veri e propri "squali" del commercio e dell'industria. In un corollario composto da grafica ad alta risoluzione e realismo ispirato alle più moderne dottrine imprenditoriali dovrai districarti con la tua abilità ed intelligenza per diventare un vero MANAGER. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO 139.000

### ABSOLUTE ZERO

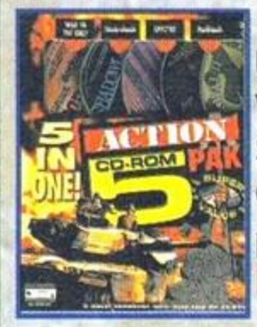
Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB.

PC CDROM 119.000

### ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PINEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM.

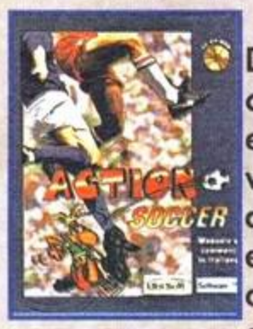
PC CDROM 69.000



### ACTION 5 PACK

Una stupenda raccolta contenente: WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE, DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2. Il tutto ad un prezzo semplicemente incredibile.

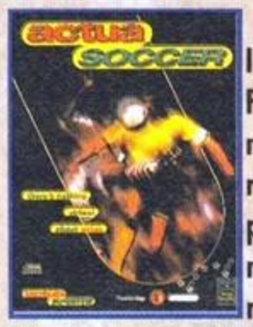
PC CDROM 63.000



### ACTION SOCCER

Dalla Ubi-Soft l'atteso gioco del calcio che contiene tutte le caratteristiche essenziali per poter essere definito un vero e proprio gioco COIN-OP- come alla sala giochi!. Possibilità di zoom e replay, oltre 6000 animazioni, 4 condizioni climatiche e 30 tattiche di gioco diverse, 16 squadre con caratteristiche predefinite e possibilità di completa personalizzazione. MANUALE GIOCO E COMMENTI IN ITALIANO! R. H. 486DX + 8MB.

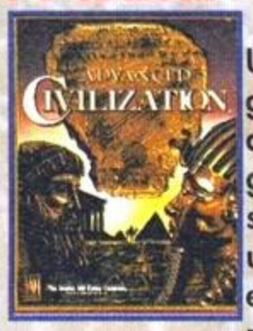
PC CDROM 69.000



### ACTUA SOCCER

Il più bel calcio virtuale mai esistito. Fasi di gioco e grafica a livello tridimensionale cinematico. Opzioni di replay e di visuale da ben 8 diverse posizioni. Possibilità di sostituzione nomiu sia dei giocatori che degli allenatori. Opzione per 4 giocatori contemporanei e 20 giocatori via network. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 89.000



### ADVANCED CIVILISATION

Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civiltà dalle epoche più antiche sino alle guerre nucleari. Molto di più di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattività tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilità di gioco via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calanità naturali e tante variabili ancora. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 109.000

### ALIEN ODISSEY

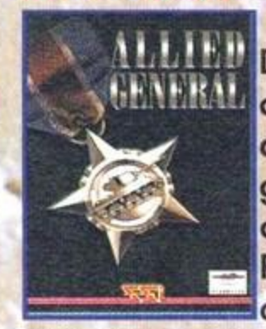
La tua navicella è stata distrutta e tu sei stato riportato in vita da Gaan. Ti sei impadronito di una moto spaziale e sei il nuovo eroe del mondo!! Dovrai distruggere il binker delle telecomunicazioni, combattare contro agguerritissimi nemici liberando la popolazione schiava. Un'avventura digitalizzata mozzafiato senza precedenti!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB

PC CDROM 89.000

### ALIENS

Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e dicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvara una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attaco di strane creature aliene.

PC CDROM 119.000



### ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. (anche WIN95)

PC CDROM 109.000

### ALONE IN THE DARK TRILOGY

La raccolta delle 3 stupende avventure della Infogrames: Alone in the dark, Alone in the Drak 2 e Alone in the Dark 3 in uno stupendo cofanetto da collezione. R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 89.000

### ANVIL OF DAWN

Una favolosa avventura stile fantasy sviluppata con grafica stile Doom. Una incredibile grafica tridimensionale ti accompagna nell'esplorazione di un fantastico mondo in 3D ove con l'ausiolio di una miriade di magie e di oggetti dovrai sconfiggere i mostri invasori. Combattimenti animati! R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 89.000

### AFRAID OF THE DARK

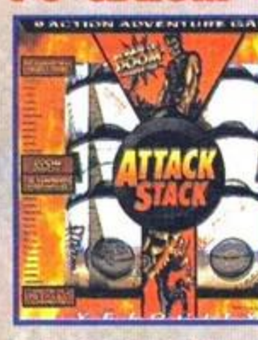
Una fantastica avventura infestata da fantasmi! In pratica si tratta di un film interattivo in cui controlli una coppia di fratelli sperduti in uno scenario di morte ed oscurità. Dovrai trovare le chiavi indispensabili a risolvere il Mistero... R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000

### ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 115.000
PC CDROM - ITALIANO - 139.000



### ATTACK STACK

Una splendida raccolta contenente: THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS CHRONICLES, SPECTRE VR, CRYSTAL CALIBURN, STREET FIGHTER 2, NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM

PC CDROM 75.000

### BATTLE BEAST

Un " picchiaduro dalle caratteristiche eccezionali, destinato a rivoluzionare il proprio genere! Oltre 100 mosse speciali, deice di armi speciali, dozzine di mosse segrete e strategie tutte da scoprire, Opzione per 2 giocatori anche via modem, effetti sonori e grafici digitalizzati. predisposto anche per WIN95.

PC CDROM 79.000

### BATTLE ISLE 2

Gioco di guerra strategico ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che ti permette di combattere contro agguerrite civiltà utulizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi .Possibilità di gioco fino a 7 utenti R.H.: 386 + 4MB.

PC CDROM 89.000
PC Floppy Disk 79.000

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

**BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY** Data disk per Battle Isle ". 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, 6 nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente

PC CDROM 49.000

**BATTLE ISLE 3**

Il seguito di uno dei giochi di simulazione strategica di guerra più gettonati dell'anno. La nuova versione, predisposta per Windows 95, accoglie una grafica decisamente migliorata con scene e filmati in full motion video ed una marea di opzioni aggiuntive tali da rendere la battaglia ancor più realistica ed interattiva. Possibilità di gioco via E-mail,modem e network. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 89.000

**BATTLES IN TIME**

Il primo gioco rivoluzionario che sposa perfettamente le componenti STRATEGIA ED AZIONE. Il tma del gioco è ovviamente la guerra ed è ambientato in periodi differenti, dalla preistoria al futuro. Gli obiettivi potranno essere raggiunti solamente con un ottimo mix di strategia ed azione. Grafica in 3D e possibilità di gioco via modem. R.H. 486+4MB

PC CDROM 85.000

**BATTLEGROUND: GETTYSBURG vol. 2**

**Un entusiasmante simulazione di strategia militare. Potrai impersonare il Generale Lee oppure il Generale Maede all'epoca delle guerre di Secessione americane. Dettagli storici perfettamente curati. R.H. 486+8MB**

PC CDROM 109.000

**BIG 10 PACK VOL. 2**

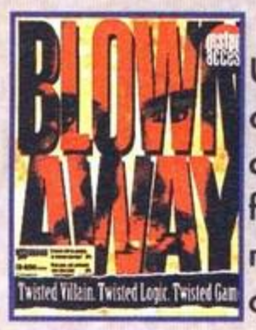
Una stupenda raccolta dei seguenti giochi: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO' MASTER, D-GENERATION.

PC CDROM 79.000

**BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER**

Una incredibile simulazione di volo dedicata al F18 Hornet Assault. Cockpit dell'aereo riprodotta esattamente identica all'ultimo modello in possesso dell'Aviazione americana. Centinaia di particolari tutti interattivi con possibilità di decisioni tattiche grazie all'apposito display. Oltre 50 missioni. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 119.000



**BLOWN AWAY**

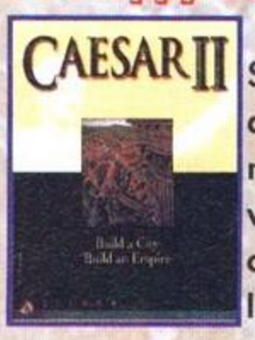
Un nuovissimo sistema di gioco che vi offre molto di più di una semplice avventura digitalizzata. Oltre 24 differenti competizioni, grafica a schermo pieno, animazioni in 3D a 360° con effetti cinematici e musica stereo digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 75.000

**BLOOD BOWL**

Dalla Microleague un vero capolavoro di simulazione di football futuristico e sanguinolento! 8 autentiche squadre armate fino ai dneti si contenderanno camionati e coppe all'ultimo sangue. Possibilità di cambiare la visuale del campo e funzione di replay delle azioni più belle. Giocabile anche via modem

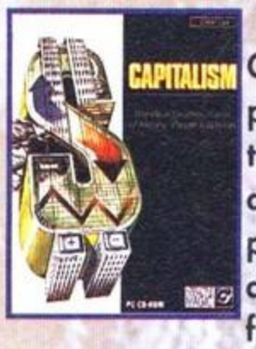
.PC CDROM 95.000
PC Floppy Disks 85.000



**CAESAR 2**

Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provicncia dovrai operare affinchè la tua città divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commmerciali e belliche.

PC CDROM 109.000



**CAPITALISM**

Con questa simulazione finanziaria, potrai definitivamente dimostrare la tua abilità della spaventosa guerra degli affari. Potrai scegliere il settore pmerceologico preferito e, partendo da zero, dovrai costruire il tuo Impero finanziario. Capitalism è caratterizzato da un realismo impressionante in quanto considera qualsiasi tipo di opportunità posiva o negativa esistente nella realtà. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 89.000

**CASINO' TOUR CHAMPIONS** Una raccolta completa dei più famosi giochi tipici del casino', blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilità inoltre di gioco via network e via modem.

PC CDROM 55.000

**CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 95** Stupendo manageriale di calcio. Contiene tutto il campionato italiano 94-95 serie A e B comprese le coppe europee. Compravendita giocatori, definizione delle tattiche di gioco e delle formazioni sono alcune delle strategie che se adottate con accuratezza ti permetteranno di vincere il campionato! R.H. (vers.PC): 386DX, 2MB, VGA.

PC Floppy Disks 29.000

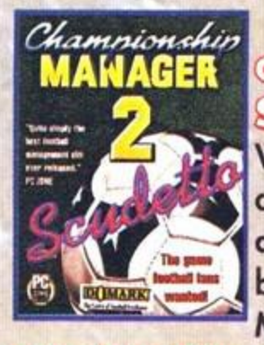
**CHAMPIONSHIP MANAGER 2**

La più bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirvene un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilità immaginabili! PC CDROM 79.000

**CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA DATA DISK**

Finalmente il data disk contenente il campionato italiano aggiornato agli ultimissimi trasferimenti di novembre!!

PC CDROM 59.000



**CHAMPIONSHIP MANAGER 2 SCUDETTO**

Versione completamente in ITALIANO con tutte le squadre aggiornate all'unltimo calcio-mercato di novembre. IL TOP DELLA SIMULAZIONE MANAGERIALE CALCISTICA.

PC CDROM 95.000

**CINEMANIA 1996**

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia del cinema esistente.Oltre 2500 fotografie, 1175 FILMS, e 4000 biografie: lo spettacolo è assicurato. R.H. 386 + 8MB, Windows 95 SVGA.

PC CDROM 85.000

**CIVILISATION NETWORK - CIVNET -**

La simulazione più giocata nel mondo, ora finalemnte disponibile anche in versione per Modem e Network. La stupenda interfaccia per INTERNET, permette il gioco in contemporana con MIGLIAIA di giocatori sparsi per il mondo!!DECINE DI OPZIONI PER PERSONALIZZARE AL 100% il gioco in base alle vostre esigenze. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

**CIVIL WAR**

La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e ... vinci la battaglia! R.H. 386/DX + 4MB RAM. Si gioca anche in LINK! PC CDROM 79.000

**COALA**

Una fantastica simulazione di elicottero finalmente disposibile anche su Amiga. Visuale a 360°, scenario editor per personalizzare le missioni, 4 differenti elicotteri: AH64A, MI-28 HAVOC, MI35 MIND e AH-88 COALA.

AMIGA 1MB AMIGA 1200 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

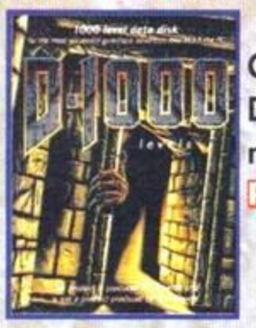
**CONQUEROR A.D. 1086** Dalla SIERRA un eccezionale simulazione di guerra medievale con fasi tattiche e fasi di azione in soggettiva. Un vero capolavoro di grafica e sonoro. R.H. 486+8MB+SVGA.
PC CDROM 129.000

**COVER GIRL STRIP POKER** Uno stupendo Stip Poker caratterizzato da un elevato livello di giocabilità e da immagini in animazione altamente piccanti. VM.18.
PC CD ROM 27.000

**CRUSADER: NO REMORSE** Uno stupendo sparatutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressochè unico
PC CDROM 105.000

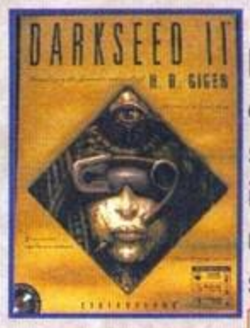
**CYBERSPEED** Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse automobilistiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilità di gioco in multiplayer. SDcelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetici. PC CDROM 109.000

**CYBERMAGE** **Dalla Origin una stupenda avventura interattiva con visuale in prospettiva stile Doom. Centinaia di allocazioni da esplorare piene di insidie e trabocchetti che permetteranno la sopravvivenza solamente ai giocatori più scaltri. IN ITALIANO**
PC CDROM 109.000




**D - 1000** Oltre 1000 nuovi livelli ed utilities per Doom e Doom 2. Nuove armi, Nuovi nemici, e tanto altro ancora.
PC CDROM 49.000

**DARKER** Un fantastico gioco di simulazione-sparatutto ambientato in un paesaggio futuristico. La caratteristica fondamentale è la incredibile grafica 3D la cui realizzazione ha richiesto addirittura 4 ANNI! R.H. 486 + 8MB MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 75.000



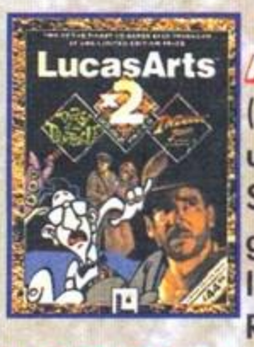

**DARKSEED 2** Il seguito del più bel psycho-thriller del 1994 ora arricchito da grafica e sequenze cinematiche veramente incredibili e tali da rendere l'avventura interattiva semplicemente appassionante. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 119.000

**DESCENT MISSION DISK** **Levels of the World. Il primo data disk missioni per descent con oltre 100 livelli ORIGINALI ed UFFICIALI tutti con grafica 3D**
PC CDROM 45.000

**DESTRUCTION DERBY** Il gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora è finalmente disponibile anche su PC. La più bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima. Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato. Possibilità di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB. PC CDROM 99.000

**DOOM 1 & 2 TOOLKIT** Contiene oltre 900 nuovi livelli per DOOM. Nuove grafiche e nuovi effetti sonori. Comprende anche l'editor per nuovi livelli e per la grafica linclusi trucchi e cheat mode.
PC CDROM 35.000

**DOOM EXPLOSION + UTILITIES** Oltre 1200 nuovi livelli, cheats, programmi ed utilities dedicati a Doom e Doom 2.
PC CDROM 49.000

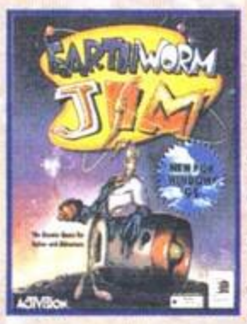



**DOUBLE PACK-LUCAS ARTS** DAY OF THE TENTACLE (Avventura grafica ad alto contenuto umoristico), INDIANA JONES ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE (Avventura grafica. Il quarto episodio dedicato a Indiana Jones). REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.
PCCDROM 89.000

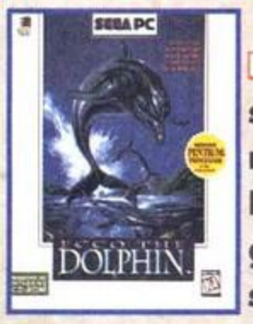
**DRUID** Dalla Mindscape un vero capolavoro del genere avventura interattiva. Oltre 100 allocazioni da esplorare realizzate con grafica renderizzata, oltre 10.000 frames di animazione. Possibilità di personalizzare al 100% il proprio personaggio . Visuale isometrica in 3D. Dis
PC CDROM 79.000

**DUNGEON MASTER 2** Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep" Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.
PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 79.000
AMIGA 1200 69.000

**DUST** Una splendida avventura stile "punta e clicca" ambientata nel Vecchio West. Grafica tridimensionale digitalizzata texture mapping in tempo reale. Potrai interagire con oltre 40 persoaggi coinvolti in una storia ricca di misteri da risolvere. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 75.000




**EARTHWORM JIM** Dalla Activision l'attesissima conversione su PC di uno dei più famosi giochi a piattaforme per consolle. Grafica ad altissimo livello ti condurranno attarverso decine di livelli di azione entusiasmante. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 79.000




**ECCO THE DOLPHIN** **Uno dei maggiori successi della Sega finalmente convertito su furmota PC CDROM. Un platform game realizzato con una sublime grafica SVGA ed arricchito di oltre 30 nuovi livelli rispetto alla versione Megadrive. R.H. Pentium 60 + 8MB.**
PC CDROM 109.000

**ELDER SCROLL: THE ARENA** **Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB.**
PC CDROM 99.000

**EMPIRE DE LUXE** **Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone.**
PC CDROM 63.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

**ENTERTAINER**

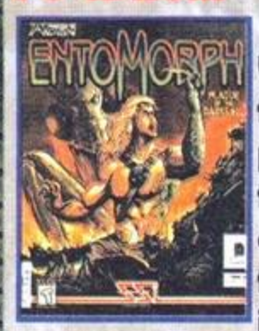
**Compilation contenente: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automibilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (evventura), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino'), DARK SUN:SHATTERED LANDS (strategia).**

PC CDROM 55.000

**ENDORFUN**

**Un fantastico puzzle-game in 3D che trascinerà la tua mente attraverso un viaggio affascinante tra mondi fantastici e suoni vibranti ove dovrai condurre un cubo ed assorbire le maggiri quantità di forza vitale possibile. MANUALE IN ITALIANO R.H. 486DX2 + 8MB**

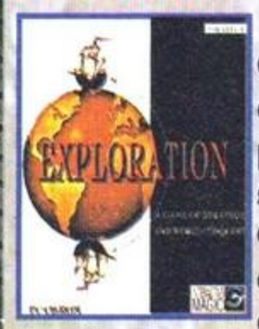
PC CDROM 69.000




**ENTOMORPH**

**Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribile insetti giganti mutanti. Disponibile per:**

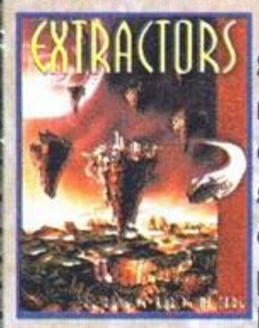
PC CDROM 89.000




**EXPLORATION**

**Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei più famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilità di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e l'Esercito ti permetterà di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori.**

PC CDROM 99.000




**EXTRACTORS**

**Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risosre minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB.**

PC CDROM 69.000

**EXTREME PINBALL**

**Dalla Electronic Arts uno dei migliori flipper mai creati su PC. 4 diversi tavoli ognuno dei quali con possibilità di complete personalizzazioni. Decine di livelli bonus da scoprire. R.H. 486DX50 + 8MB**

PC CDROM 109.000

**EXTREME RACING**

Il gioco di gare automobilistiche della nuova generazione. Decine di opzioni selezionabili. 8 diversi tipi di auto, oltre 20 percorsi, split screen per gioco contemporaneo fino ad 8 partecipanti, anche via modem. Livelli e percorsi sevreti, e tanto ancora.

AMIGA 1200 59.000

**FORMULA 1 GRAN PRIX 2** **Non esistono parole per descrivere questo vero e proprio capolavoro della simulazione automobilistica, curata nei minimi particolari sia grafici che audio.**

PC CDROM 109.000

**FORMULA 1 GRAN PRIX MANAGER**

**La versione manageriale del noto gioco di formula 1, grazie alle molteplici opzioni Vi trasmetterà le sensazioni del mondo dorato di uno degli sport più famosi del mondo.**

PC CDROM 109.000

**FADE TO BLACK**

**Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilità e le tue capacità intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con successos alla fine del gioco.**

PC CDROM 105.000

**FATAL RACING**

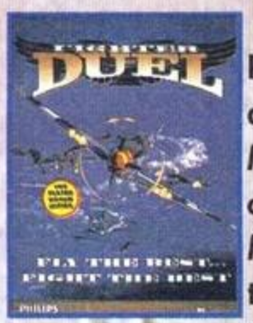
**Uno dei giochi di corse automibilistiche più atteso dell'anno. 8 scuderie e 16 diversi automezzi si contenderanno il titolo mondiale senza esclusione di colpi. Possibilità di gioco via modem o via network fino a 16 giocatori!. MANUALE IN ITALIANO.**

PC CDROM 89.000

**FIFA INTERNERNATIONAL SOCCER 1996**

Sembra impossibile ma è una versione ancora più bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori dei più noti telecronisti!

PC CDROM 99.000




**FIGHTER DUEL**

Parteciperai ad eccezionali duelli aerei nei cieli della Seconda Guerra Mondiale! 8 diversi nemici guidati dal computer oppuro un avversario via Modem. 8 livelli di difficolta e grafica tridimensionale a 360°! MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 83.000

**FLIGHT SIMULATOR 5.1**

La nuova versione per CDROM include più di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto più realistici, possibilità di gestione volo strumentale

PC CDROM 129.000
PC Floppy Disks 79.000

**FLIGHT SIMULATOR 5 PACK** Una incredibile raccolta per amanti della simulazione di volo: FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

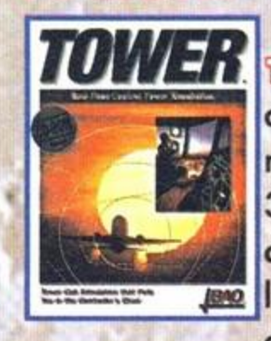
PC CDROM 65.000

**FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP** Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc.

PC CDROM 97.000

**FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT** Centinaia di pzioni aggiuntive per Flight simulator 5.X. Grazie alle molteplici clip arts contenute, potrete creare nuovi scenari, nuove cockpit, nuovi aerei e personalizzare al massimo le vostre missioni. Disponibile per

PC CDROM 39.000




**FLIGHT SIMULATOR TOWER** Ora la responsabilità della vita di migliaia di passeggeri è nelle tue mani. Visuale digitalizzata a 360° ti permette il controllo totale delle operazioni di smistamento dell'intenso traffico aereo. nei pricipali aeroporti.

PC CDROM 119.000

**FLIGHT PACK 2**

Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

PC CDROM 49.000

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Calendario 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

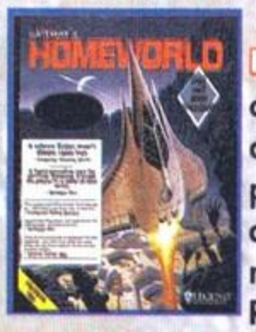
*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

**FURY 3**
Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionerà l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB
PC CDROM 99.000

**FX FIGHTER**
Il "Picchiaduro" destinato a rivoluzionare il mondo del proprio genere!. Combattimenti mozzafiato con grafica in 3D texture mapping, tecnologia "motion capture" per una grafica in animazione mai vista prima, il primo prodotto ad utilizzare la tecnologia BRENDER, oltre 40 DIVERSE MOSSE per ogni personaggio. Gioco per 1 o 2 giocatori. R.H. 486+4MB.
PC CDROM 77.000

**GABRIEL KNIGHT 2**
In questo gioco surreale, Vi troverete invischiati in una storia estremamente piacevole da giocare. Avrete la possibilità di controllare due personaggi ed agento interattivamente con essi percorrerete questo stupendo film interattivo modificandone la trama a seconda delle decisioni intraprese.Disponibile per:
PC CDROM 109.000

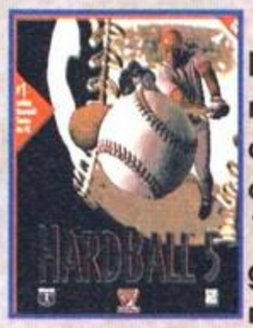


**GATEWAY 2: HOMEWORLD** Una stupenda avventura interattiva ove dovrai difendere la terra dall'invasione di un popolo alieno. Grafica stile cartole animato, spettacoli sequenze in animazione ed una trama coinvolgente. R.H. 386 + 2MB.
PC CDROM 99.000

**GLOOM DELUXE**
Nuova versione con grafica implementata e drivers per i favolosi occhiali virtuali I-GLASSES. Completamente installabile su Hard Disk.
AMIGA 1200
59.000

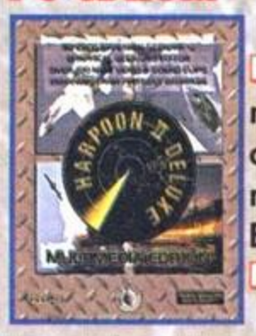
**GONE FISHIN**
Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 59.000

**GREAT NAVAL BATTLE 4** Dalla SSI il favoloso seguito della più nota simulazione strategica di guerra navale. Nettamente migliorata sia la grafica che l'intelligenza artificiale del computer. Nuovi editor degli scenari per modificare le battaglie esistenti o crearne delle nuove. Oltre 130 navi. Opzione per personalizzare al massimo sia le visuali che il gioco. R.H. 386+8MB.
PC CDROM 115.000



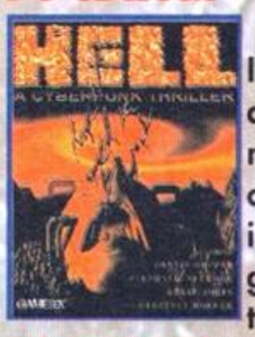
**HARDBALL 5**
La più bella simulazione di Baseball mai vista prima. Oltre 800 giocatori con relative statistiche aggiornate al campionato 1995, 40 diversi Stadi, 10 livelli di difficoltà, opzione per gioco in Link o via Modem, l'utilissima funzione di PLAYER EDITOR per aggiornare costantemente o per creare nuovi giocatori. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 109.000

**HAVOC**
Un entusiasmante gioco di combattimento futuristico sviluppato su 35 livelli e 80 diversi tipi di mezzi nemici. Grafica tridimensionale in prima persona stile Doom con possibilità di gioco via modem e via Network. 2 CD in dotazione nello stesso pacchetto per poter attivare fin da subito l'opzione Multiplayer. Include già anche la versione per Machintosh. R.H. 486DX2 + 8MB ram.
PC CDROM 109.000



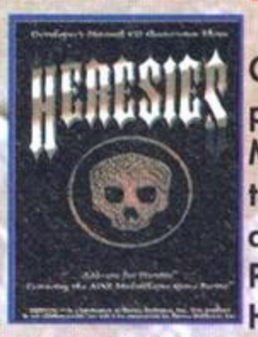
**HARPOON 2 DELUXE** Uno dei migliori simulatore di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenri ed un esclusivo SCENARY EDITOR. R.H.386 + 4MB
PC CDROM 99.000

**HEART OF DARKNESS** Dagli ideatori di Another World, un ennesimo capolavoro espresso in questa avventura caratterizzata dalle animazioni prerenderizzate tanto da portare a 1400 frame pr ogni personaggio! La Virgin, distributrice , ha previsto una produzione di 1 milione di pezzi!.
PC CDROM 119.000



**HELL**
Incredibile quanto stupefacente avventura grafica ambientata nell'anno 2095. Impersonando un fuggitivo contro lo Stato dovrai provate la tua innocenza. Il gioco è arricchito da grafica ad alta risoluzione e da filmati in full-motion. R.H:386+4 MB.
PC CDROM 49.000

**(HEXEN) HERETIC 2**
Una splendida avventura ambientata in un mondo virtuale medievale stile fantasy, con visuale in soggettiva. Grafica ad altissimo livello ti trasmette la sensazione di essere realmente dentro all'avventura.
PC CDROM 89.000

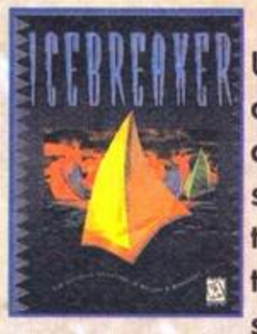


**HERESIES**
Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer.
PC CDROM 59.000

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC** Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e cinquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacità strategiche, livelli di difficoltà illimitati Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata.
PC CDROM 89.000

**HIGH OCTANE**
Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via " i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.
PC CDROM 59.000

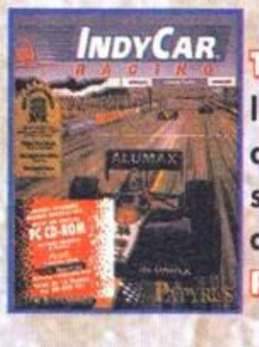
**HOOVES OF THUNDER** INCREDIBILE. Finalmente una eccezionale simulazione di CORSE AI CAVALLI!! Effettuate le vostre puntate e godetevi la corsa in grafica 3D, possibilità di visuale da varie angolazioni, gare notturne e diurne, Replay, opzione fino a 10 GIOCATORI. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 85.000



**ICEBREAKER**
Un bellissimo gioco di abilità ove dovrai distruggere una incredibile quantità di piramidi seguendo uno schema logico. Oltre 150 livelli caratterizzati da grafica SVGA e visuale tridimensionale. 4 livellki di difficoltà, sequenze cinematiche e musica digitalizzata. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 95.000

**I HAVE NO MOUTH**
Bellissima avventura digitalizzata ove potrai impersonare fino a 40 differenti personaggi impegnati nella risoluzione di molteplici problemi. Un viaggio nel mistero che vi coinvolgerà a tal punto dal non dimenticarlo facilmente. In omaggio un favoloso MOUSE PAD con ologramma. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

**INDY CAR RACING**
Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto.R.H: 386DX+4MB.
PC CDROM 27.000

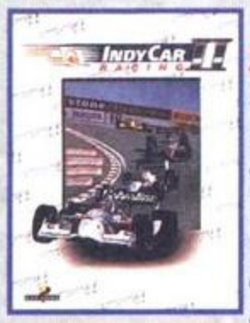


**INDY CAR COMPILATION**
Il famosissimo ed imbattibile gioco di automobilisismo ora in confenzione speciale comprendente anche tutti i data disks percorsi. R.H. 386+4MB.
PC CDROM 69.000

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*



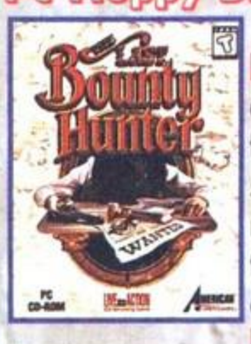
**INDY CAR RACING 2** Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica più venduti nel corso del 1994-1995. Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune deller peculiarità di questo sicuro successo. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 79.000

**JUMP RAVEN** Sparatutto futuristico ambientato per le strade di New York. Puoi scegliere fra 24 tipi di armi differenti, 6 copiloti e 12 traccie audio incredibilmente coinvolgenti. Splendida la grafica 3D che ti immerge in un'ambientazione di stile cyberpunk piena di insidie e di nemici sempre più bellicosi. R.H. 486 8MB PC CDROM 77.000

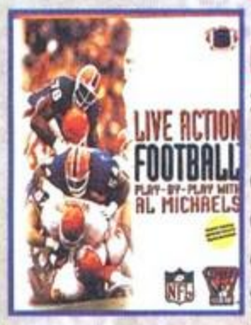
**JUNGLE BOOK** Il più bel gioco della Disney finalmente convertito su formato PC. Un Platform d'eccezione caratterizzato da una giocabilità veramente entusiasmante grazie anche alla splendida grafica. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486+4MB

PC Floppy Disks 55.000



**THE LAST BOUNTY HUNTER** Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insiedie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 99.000



**LIVE ACTION FOOTBALL** Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata da lla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i più famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisione. R.H. 486 + 8MB RAM

PC CDROM 62.000

**LOADSTAR** Stupenda simulazione spaziale arcade caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati)

PC CDROM 75.000

**LORDS OF MIDNIGHT** Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantasiosa tra Re e Cavalieri. La grafica è realizzata in 3D redering in tempo reale con visione a 360°. Possibilità di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. l'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere le scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realtà!! R.H.486 + 8 MB RAM.

PC CDROM 79.000
PC CDROM - ITALIANO - 99.000

**LUCAS ARTS ARCHIVES** Una bellissima raccolta contenente: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS più i Demo giocabili di altri giochi di prossima uscita!

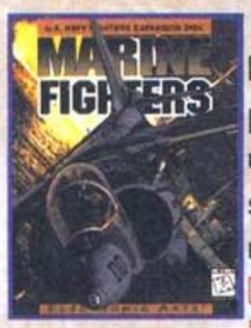
PC CDROM 75.000

**MAGIC CARPET PLUS** Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.

PC CDROM 115.000

**MAGIC CARPET 2** Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. Gioco e Manuale in ITALIANO

PC CDROM 109.000



**MARINE FIGHTERS** Finalmente disponibile il data disk per US NAVY FIGHTERS che aggiunge una nuova dimensione ad uno dei simulatori di volo attualmente più richiesti.

PC CDROM 79.000

**MASTER LEVELS FOR DOOM 2** Include oltre 3000 nuovi livelli per Doom 2 più varie nuove utilities.

PC CDROM 69.000

**MASTERPIECE COLLECTION** Una stupenda raccolta della SSI contenente: DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2 STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE MENZOBERRANZAN.

PC CDROM 75.000

**MECHWARRIOR 2** La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiova. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.

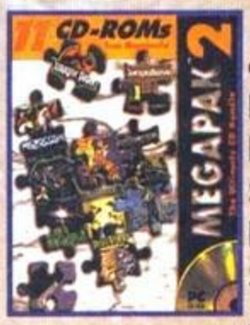
PC CDROM 99.000

**MECHWARRIOR 2 DATA DISK** Livelli aggiuntivi e nuove missioni!!

PC CDROM 59.000

**MEGAPACK 1** Contiene i seguenti giochi: MIKE DIKTA ULTIMATE FOOTBALL, F14 TOMCAT, LINKS THE CHALLENGE, THE SAVAGE EMPIRE, DINOSAUR SAFARI, IMMAGINATION, FREAKIN FUNKY FUZZBALLS, AUDUBONS BIRDS, AUDUBONS MAMMALS, MAGIC DEATH: VIRTUAL MURDER 2, TEST DRIVE 3: THE PASSION. PC CDROM

85.000



**MEGAPACK 2** contiene i seguenti giochi: JURASSIC PARK, COMPUSERVE STARTER CD, BODYWORKS VOYAGER, SLEEPWALKER, RETURN TO RINGWORLD, SHADOWLANDS, SPECTRE VR, PSYCHOTRON, JUTLAND, ADVENTURES OF VICTOR VECTOR & YONDO, MICROCOSM.

PC CDROM 85.000

**MEGAPACK 3** Contiene i seguenti giochi: LEMMIGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. Il tutto ad un INCREDIBILE PREZZO!

PC CDROM 85.000

**MEGAPACK 4** Contiene i seguenti giochi: PANZER GENERAL, AEGIS,GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP.DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE PC CDROM

85.000

**MENZOBERRANZAN** Gioco di ruolo della SSI ambientato in un regno immaginario popolato da maghi, elfi, gnomi e mostri di ogni genere. Alta risoluzione e possibilità di stampare le mappe. R.H.: 386DX + 4MB+SVGA

PC CDROM 79.000

**METAL MARINES** Gioco di Strategia con prospettima tridimensionale, ambientato nel futuro. Grafica SVGA per 20 scenari in cui dovrai difendere la terra dagli attacchi dei Zorgeuf, e ricostruire le città distrutte. R.H. 486 4MB Ram

PC Floppy disks 59.000

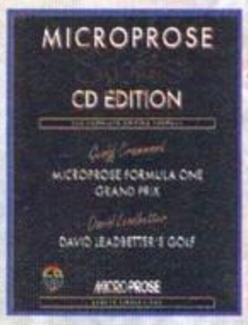
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

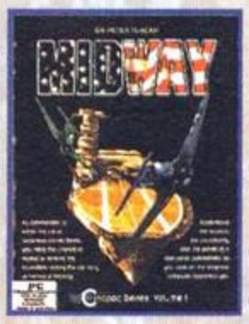
**MICRO MACHINES 2 SPECIAL EDITION** Nuova versione del famosissimo gioco di corse automobilistiche. Ora contiene anche i favolosi filmati in Full Motion Video, 50 nuove contruction Kit tracks e l'opwione multiplayer fino a 16 giocatori! R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 85.000



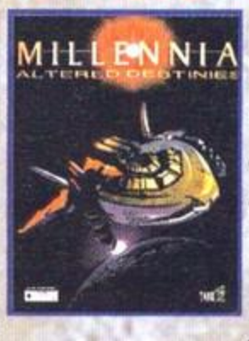

**MICROPROSE SPORTS** Una stupenda raccolta di due dei mighliori giochi sportivi della Microprose: FORMULA 1 GRAN PRIX e DAVID LEADBETTER'S GOLF.
PC CDROM 59.000

**MICROSOFT GOLF 2.0** Realismo di gioco grazie alle innumerevoli opzioni utilizzabili e grafica digitalizzata fanno di questo gioco di golf uno dei migliori nel suo genere. R.H.: 386SX + 4MB RAM.
PC CD ROM 89.000

**MICROSOFT GOLF 2.0 RIVIERA COUNTRY D.DISK** **Data disk percorsi aggiuntivi per Microsoft Golf 2.0**
PC CDROM 59.000

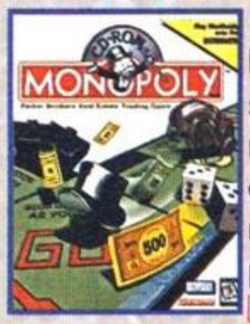



**MIDWAY** Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 + 4MB
PC CDROM 59.000
PC Floppy Disks 59.000



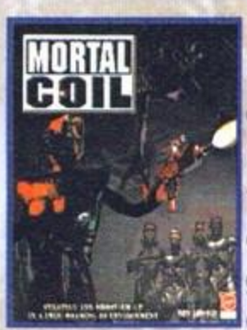

**MILLENNIA** Eccezionale avventura ambientata nello spazio e caratterizzata da grafica stile cinematico. Dovrai gestire la tua colonia di alieni primordiali sviluppandone la cultura fino alla migrazione nello spazio attraverso un viaggio di oltre 10.000 anni alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare incrementando così sempre più la tua potenza intergalattica. Un gioco di dimensaioni realmente GALATTICHE destinato ad incollarvi al monitor per ore ed ore. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

**MISSION CRITICAL** Una incredibile avventura sviluppata su ben 3 CDROM. La Terra è devastata da una guerra interstellare. Impersoni un coraggioso pilota di un caccia spaziale alle prese con centinaia di nemici agguerritissimi. Il tuo compito è salvare la Terra e sconfiggere le forze del Male. Grafica stile cinematico in 3D e audio digitalizzato ti coinvolgeranno in questa stupenda avventura. R.H.486+4MB.
PC CDROM 95.000



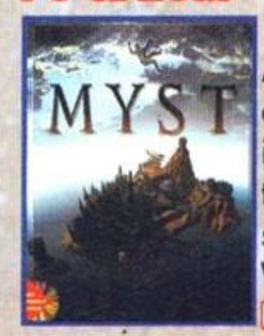

**MONOPOLY** Finalmente una stupenda conversione su PC del più famoso gioco da tavolo mai esistito. La versione è arricchita da incredibili sequenze animate in full motion che rendono il gioco ancora più divertente. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 109.000

**MORTAL COMBAT 2** Il miglior picchiaduro finalmente convertito anche per personal! Ogni ulteriore commento è semplicemente suoperfluo.R.H.: 386+4MB
PC CDROM 65.000
PC Floppy disks 65.000




**MORTAL COIL** Uno stupendo compromesso tra shot-em-up e strategia ambientato in un mondo futuristico ove sarai impegnato nella difesa del Pianeta Terra attaccato dagli alieni. Una nuova tecnologia elettronica controlla l'intelligenza artificiale del computer permettendo ai tuoi avversari di combattere in funzione delle tue reali capacità. Possibilità di visualizzare il gioco sia in prima persona che da diverse angolazioni. R.H. 486+4MB
PC CDROM 85.000

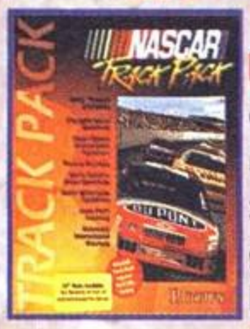
**MORTAL COMBAT 3** La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto..Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora.
PC CDROM 89.000




**MYST** Avventura grafica completamente digitalizzata ambientata su un isola in un mondo fantastico. Sonoro digitalizzato e voci campionate. Unico nel suo genere. R.H.: 386DX+4MB + WINDOWS 3.1.
PC CDROM 119.000

**NASCAR RACING** Simulazione di guida. La nuova tecnologia per lo sviluppo della grafica 3D incrementa notevolmente il dettaglio delle immagini e contemporaneamente ne aumenta la fluidità. Possibilità infinite di set-up della pacchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM.
PC CDROM 95.000

PC Floppy disks 95.000




**NASCAR RACING TRACK PACK** 7 NUOVI PERCORSI digitalizzati per il gioco di simulazione di guida più realistico mai realizzato! R.H. 386 4MB Ram(6mb per grafica Hi-Res) e ovviamante NASCAR
PC CDROM 49.000
PC Floppy disks 49.000

**NAVY STRIKE** Navy Strike ti guida al comando fi un F18 e ti catapulta nell'ultimissomo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB
PC CDROM 89.000

**NBA JAM TURNAMENT EDITION** Finalmente l'attesissima conversione del famonoso gioco di basket ora anche su PC. Audio stereo incredibile! Oltre 120 giocatori del campionato USA NBA, 3 o 5 giocatori per squadra, opzione per 8 giocatori ed altre entusiasmanti opzioni! R.H. 486+8MB.
PC CDROM 119.000

**NEED FOR SPEED** Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale!. Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB.
PC CDROM 99.000

**NEW HORIZONS** Uno dei miglio RPG ma creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e docrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 89.000

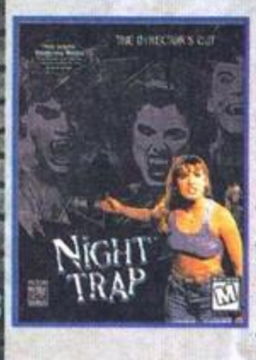
**NFL PRO LEAGUE FOOTBALL** Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ulti 8 Super Bowl!
PC CDROM 99.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

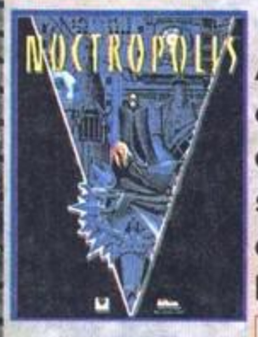
# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

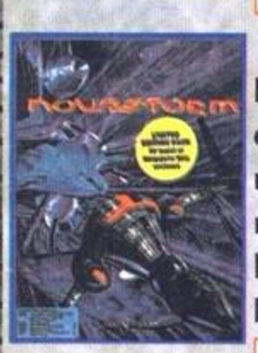
*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*




**NIGHT TRAP**
Un thriller interattivo su 2 CD ROM con grafica cinematica ed una semplicissima interfaccia gioco "punta e clicca" ambientato in una casa di vampiri. Dovrai aiutare Dana Plato a salvare i 5 ragazzi prigionieri sconfiggendo i poteri occulti e risolvendo decine di enigmi. R.H. 486+4MB.
PC CDROM 79.000

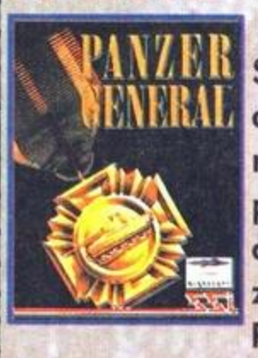



**NOCTROPOLIS**
Avventura grafica. Impersoni un eroe che da solo, in una città semideserta, deve combattere contro i vampiri per salvare il mondo dalla dannazione eterna. R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per
PC CDROM 109.000




**NOVASTORM**
Il seguito di Microcosm, questa volta ambientato nello spazio. Scene in full motion e grafica superlativa. Uno dei migliori sparatutto. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM.Disponibile per
PC CDROM 99.000

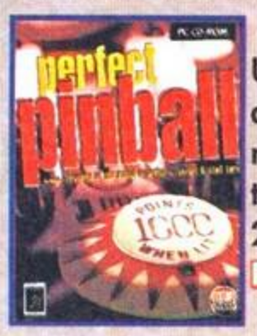
**PANIC IN THE PARK**
Una incredibile Avventura interattiva su 3 CD ROM ambientata in una Luna Park. Una coppia di stupende sorelle, una virtuosa ed una diabolica, gestisco il Parco. Il vostro compito sarà quello di svelare il mistero che si cela dietro le quinte del Parco, mistero che ne minaccia la distruzione. Grafica a livello cinematico.
PC CDROM 95.000



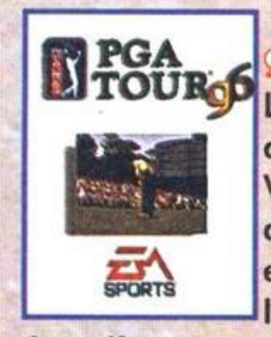

**PANZER GENERAL**
Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probasbilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA.
PC CDROM - ITALIANO - 59.000

**PERFECT GENERAL 2**
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB.
PC CDROM 86.000

**PERFECT GENERAL 2 SCEN. & CAMPAIGN EDITOR**
Con questa indispensabile utility, puoi creare infiniti scenari, deserti, oceani, descrizioni, puoi modificare gli scenari esistenti, adirittura puoi gestire le situazioni metereologiche.
PC CDROM 79.000




**PERFECT PINBALL**
Una raccolta delle più famose tavole da flipper. Oltre 1 ora di musiche stereo campionate e grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 386 + 2MB.
PC CDROM 39.000



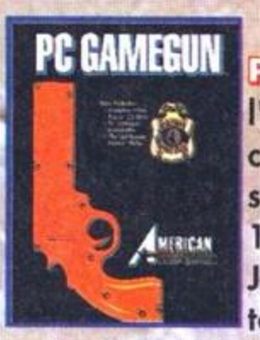

**PGA TOUR GOLF 96**
La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocità 4 volte maggiore della precedente versione, 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H.486 + 8MB
PC CDROM 109.000

**PHANTASMAGORIA**
**Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si iimpossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!**
PC CDROM 99.000

**PICTURE PERFECT GOLF**
**Un gioco di golf sensazionale in quanto i disegni sono stati interamente sostituiti da immagini digitalizzate. Il tutto senza intaccare la velocità elevato di scrolling.Decine di opzioni si susseguono confermando questo gioco ai più alti livelli del suo genere. RH 486DX + 8MB PC CDROM 75.000**

**PINBALL FANTASIES DELUXE**
Nuova edizione del piu famoso simulatore di flipper per personal computer. Quattro nuovi tavoli si aggiungono ai quattro successi originali, con splendide azioni multipallina. Da non perdere le colonne sonore in qualità CD dei singoli giochi. R.H. 386 SX 4MB Ram. Manuale in italiano.
PC CDROM 89.000

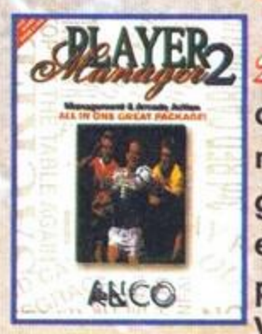
**PINBALL MANIA**
I 4 famosu tavoli del pinball mania ora convertiti in grafica AGA a 256 colori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.
AMIGA 1200 59.000




**PISTOLA + CRIME PATROL**
Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME PATROL su CD ROM.
PC CDROM 119.000

**PITFALL - The Mayan ADVENTURE**
Il famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilità per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerari sul percorso. Disponibile per PC CDROM
95.000

**PIZZA TYCOON**
INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tychoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!..... R.H. 386 + 4MB
PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 89.000




**PLAYER MANAGER 2**
Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!!
AMIGA 1MB 49.000
PC CDROM 69.000
PC Floppy Disks 49.000

**PLAYER MANAGER 2 EXTRA**
La nuova versione arricchita di una miriade di nuove opzioni e strategie. Grafica nettamente migliorata. Ora puoi creare le tue tattiche e strategie di gioco. Puoi reclutare addirittura dei giovanissimi che solamente grawie alla tua abilità potranno diventare delle STAR. Calcio-mercato, prestiti, e tantissime opzioni. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 69.000
PC Floppy Disks 59.000

**POLICE QUEST COLLECTION**
Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM. PC CDROM 109.000

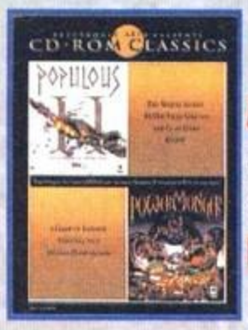
**POLICE QUEST : SWAT**
Dalla Sierra questa stupenda avventura arcade. Questa volta impersonerao i favolosi SWAT, il corpo di polizia Speciale degli Stati Uniti e sarai impegnato in azioni pericolosissime contro i terroristi. Sequenze filmate e sonoro digitalizzato ti accompagneranno per decine di missioni entusiasmanti. R.H. 486+8MB
PC CDROM 119.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

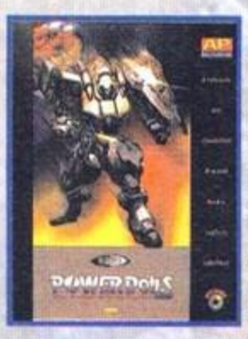
*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*



**POPULOUS 2 + POWER-MONGER** Stupenda raccolta dei due giochi classici di simulazione. R.H. 386 + 2MB

PC CDROM 39.000



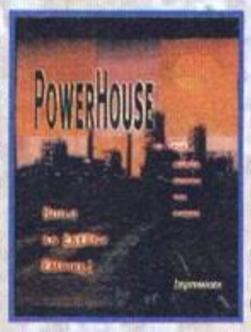
**POWER DOLLS**

**Dagli stessi creatori di Knight of Xentar, una stupenda simulazione di guerra futuristica con personaggi MANGA; Avrai la possibilità di scegliere il tuoi personaggi preferiti, organizzare e pianificare i piani di battaglia, decidere i movimentati tattici della tua squadra e controllare singolarmente ogni personaggio nella guerra contro il nemico. R.H. 486 + 4MB**

PC CDROM 75.000

**POWER, CORRUPTION & LIES** Una stupenda raccolta composta da: DUNE 2 , BENEATH A STEEL SKY, F14 FLEET DEFENDER e UFO ENEMY UNKNOWN.

PC CDROM 85.000



**POWER HOUSE**

Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali dovrai costruire una rete che si potrà espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!. R.H. 386+4MB.

PC CDROM 83.000

**PREMIER MANAGER 3** Eccezionale simulatore manageriale di calcio. Realizza la tua squadra acquistando i migliori giocatori e studia le tattiche migliori per poter vincere lo scudetto. R.H.: 386DX + 4MB

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 59.000
AMIGA 1200 59.000
AMIGA 1MB 59.000

**PREMIER MANAGER 3 DELUXE** Fin almente disponibile la nuova versione con tuti gli aggiornamenti relativi alle nuove squadre e numerosissime nuove opzioni!!

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 59.000

**PRIMAL RAGE**

Il più grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La più grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie infinita di mosse normali, speciali ed eventi imprevedibili.

PC CDROM 79.000

**PRINCE OF PERSIA COLLECTION** Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE.

PC CDROM 49.000

**PRO PINBALL THE WEB**

**Il miglior flipper in assoluto. Schermi segreti, modalità multiple di gioco, grafica a 32000 colori in 3D e tanto ancora. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO R.H. 486DX+4MB**

PC CDROM 79.000

**PSYCHIC DETECTIVE**

Dalla Electronic Arts un FILM INTERATTIVO semplicemente unico! Impersonerai ERIC FOX un noto medium, che grazie ai suoi poteri dovrà interrogare il passato per scoprire i misteri che si celano dietro questo entusiasmante thriller interattivo. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 119.000

**QUEST FOR FAME**

Una fantastica avventura interattiva che ti vedrà protagonista di grandi concerti Rock insieme al famoso gruppo Aerosmith! Nella confezione è incluso un simpatico accessorio da collegare al computer che ti permetterà di suonare la chitarra elettronica!! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 99.000

**QUEST FOR GLORY 4**

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB .

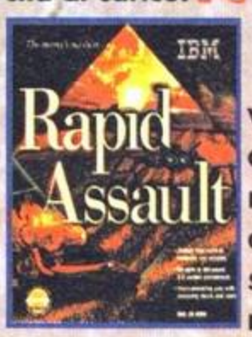
PC CDROM 55.000

**RAILROAD TYCHOON**

Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'età del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.

PC CDROM 35.000

**RAILROAD TYCHOON DELUXE** Simulazione di gestione ferrovie. Ambientato nel 18° secolo, sarai impegnato alla costruzione ed alla gestione del più vasto Impero ferroviario. A disposizione oltre 30 diversi tipi di treno, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e capacità di carico. PC Floppy Disks 59.000



**RAPID ASSAULT**

Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alterinativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge ijn cambio della tua libertà. vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di tsrategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata.

PC CDROM 75.000

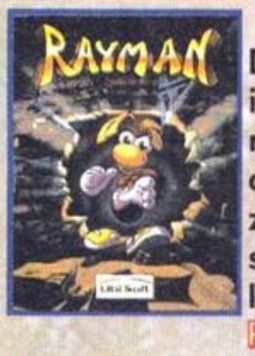
**RAVENLOFT 2: Stone Prophet** Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons.Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore!

PC CDROM 69.000

**RAVEN PROJECT**

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distrughgerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione.

PC CDROM 79.000



**RAYMAN**

Dalla Ubisoft oltre 60 livelli di gioco in 6 mondi diversi, più di 50 personaggi, una grafica sbalorditiva ed animazioni di una fluidità mai realizzata su PC: sino a 60 frames al secondo!. R.H. 486+8MB. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 79.000

**REBEL ASSAULT 2**

Finalmente il seguito del più famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. Immagini in full motion a schermo totale. Suono stereo a 10 canali, nuove modalità di gioco, nuovi scenari. R.H. 486/50 + 8 MB. MANUALE E TESTI IN ITALIANO

PC CDROM 119.000

**REDSHIFT**

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di tutti i pianeti con possibilità di locazione di punti specifici ed azione di zoom R.H. 386 + 4MB.

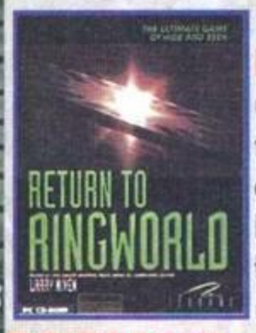
PCDROM 129.000

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZIVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*




**RETURN TO RINGWORLD** Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche , spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB

PC-CDROM 49.000

**RIDDLE OF MASTER LU** Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendo all'obiettivo del gioco.

PC CDROM 119.000

**S-ZONE** 800 nuove città per Sim-City 2000 e 250 nuove città per Sim City Classic più un sacco di nuove utilities!!

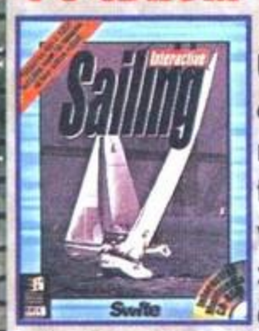
PC CDROM 65.000

**ROMANCE OF THE 3 KINDOMS 4** Dalla Koei uno spettacolare Role Play Game strategico ambientato nell'antica Cina. Dimensioni di gioco ciclopiche! Discuterai di strategie militari con 558 Ufficiali durante le 38 battaglie con possibilita' di gioco simultaneo fino ad 8 giocatori. R.H. 486 DX + 8MB.

PC CDROM 95.000

**ROAD WARRIOR - QUARANTINE 2 -** L'attesissimo seguito di Quarantine, si svolge nel 21° secolo ed include un mare di nuove opzioni per rendere il taxi sempre più aggressivo ed imbattibile. Nuovi veicoli, nuove armi nuova la grafica in SVGA, visuale selezionabile da diverse posizioni, livelli aggiuntivi con gare di velocità e di regolarità. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 83.000




**SAILING INTERACTIVE** Una simulazione di pilotaggio barche a vela a livello altamente professionale. L'interattività offerta è veramente unica nel suo genere: possibilità di variazione della velocità e della direzione del vento, riproduzione fedele del cockpit di guida, regolazioni delle vele, visualizzazione delle mappe con possibilità di correzione immediata delle rotte di navigazione ed altre ancora. Grafica digitalizzata. Contiene inoltre un corso di vela completo per principianti. R.H.486 + 4MB + WINDOWS.

PC CDROM 119.000

**SAM & MAX** Avventura grafica stile cartone animato. Genere poliziesco. Splendida trama che coinvolge i due personaggi principali in un'avvincente operazione investigativa. Elevato contenuto umoristico. R.H. 386DX + 4MB Ram. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 49.000

**SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF** Il primo gioco di Golf che utilizza scenari in 3D in TEMPO REALE!. Opzioni multigioco, grafica a 256 colori ed una scelta di 6 angolazioni grazie alla telecamera virtuale. Fino a 4 Giocatori contemporaneamente.MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486+4MB ram.

PC Floppy disks 75.000
PC CDROM 75.000

**SCREAMBALL** Uno dei migliori flipper di tutti i tempi. 6 tavoli diversi, azione ultrarealistica, opzioni di inclinazione del tavolo per i giocatori più esperti. R.H.486 + 4MB MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 56.000
PC Floppy Disks 56.000

**SCREAMER** Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilità di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB

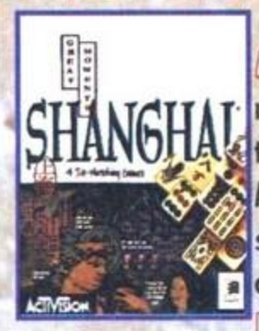
PC CDROM 79.000

**SENSIBLE WORLD OF SOCCER 1996** La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i tioli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. MANUALE, GIOCO e PARLATO IN ITALIANO.

AMIGA 1MB 69.000
PC Floppy Disks 79.000
PC CDROM 89.000

**SEPARATION ANXIETY - VENOM SPIDERMAN - Action game dedicato ai famosi Eroi della Marvel Comics. Decine di livelli ricchi di azione e di combattimento. La confezione contiene anche uno splendido CD con la demo del giornalino di Spiderman! R.H. 486 + 4MB**

PC CDROM 109.000

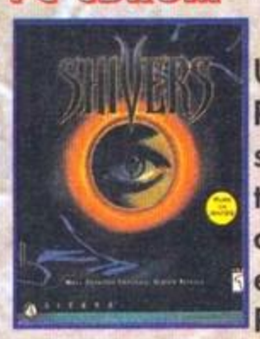



**SHANGHAI GREAT MOMENTS** Il famosissimo solitario cinese finalmente convertito anche per la piattaforma PC. Molteplici opzioni tra le quali la possibilità di personalizzare le carte con diversi personaggi.

PC CDROM 73.000

**SHERLOCK HOLMES Consulting Detective** Stupenda avventura ad episodi su 3 CD ognuno dei quali contiene 3 diversi "gialli" che hanno come protagonista il famoso Detective da Voi impersonato. 9 misteri da risolvere con imprevisti e colpi di scena, il tutto arricchito da grafica in full-motion. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 53.000




**SHIVERS** Una strepitosa avventura della SIERRA con visuale il soggettiva e grafica stupendamente digitalizzata ambientata in un museo denso di mistero e di terrore. Centinaia di allocazioni da esplorare e di misteri da risolvere. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 109.000

**SHOCKWAVE ASSAULT** Una stupenda simulazione di guerre interstellari ove sarai impegnato a difendere la terra dall'invasione aliena. Grafica stile fotografica in 3D e sequenze in full motion video rendono questo gioco prodotto dalla Electronic Arts un vero capolavoro.

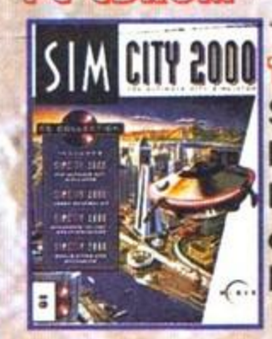
PC CDROM 109.000

**SILENT HUNTER** Una bellissima simulazione di battaglie sottomarine. Oltre 40 diversi tipi di nave ricreate perfettamente con visuale a 360°. Anche i porti e le coste sono state ricreate fedelmente . Decine di opzioni sono selezionabili in modo tale da rendere il gioco ai massimi livelli di realismo.

PC CDROM 109.000

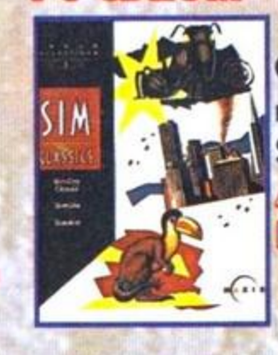
**SILVERLOAD** Stupenda avventura grafica ove, impersonando un cacciatore di taglie dovrete andare nella città di Silverload alla ricerca di un bambino perduto. Effetti sonori e grafica di prim'ordine. trama originale che mescola un'atmosfera di orrore ed un ambiente western. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 2MB

PC CDROM 89.000




**SIM CITY 2000 COLLECTION** Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000




**SIM CLASSIC** Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.

AMIGA 1MB 67.000
PC Floppy Disks 67.000

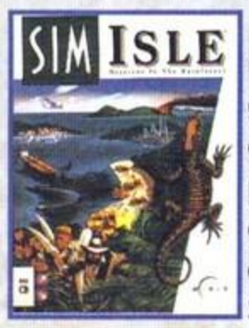
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

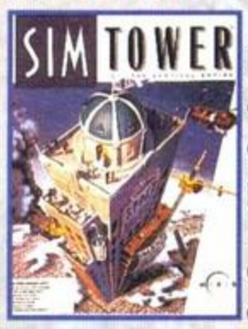
Vendita per corrispondenza a residenti di Legge. PREZZI IVA COMPRESA. Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai rispettivi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.




**SIM ISLE**

Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simulazione più appassionanti mai creati.

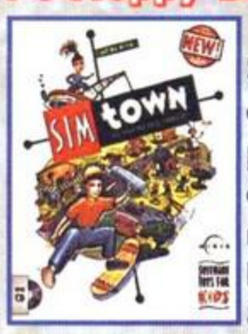
PC CDROM 85.000




**SIM TOWER**

Finalmente disponibile dalla Maxis, i creatori di Sim City. Misura la tua abilità nella costruzione di torri che potranno raggiungere altezze di oltre 100 piani; decidi poi se vendere o affittare ma attenzione! Se sei troppo esoso i potenziali acquirenti scapperanno!!

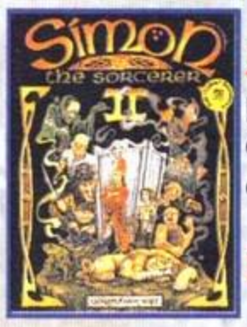
PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 79.000




**SIM TOWN**

Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantasioso. Strade, castelli, case degli orrori, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM.

PC CDROM 89.000




**SIMON THE SORCEROR 2**

Il seguito di una delle più belle avventure stile fantasy caratterizzata da una grafica semplicemente spettacolare.

PC CDROM 89.000

**SKYBORG INTO THE VORTEX**

Impersoni uno Skyborg e dovrai difendere il tuo mondo dalle minacce del diabolico MORB. Esplorerai 9 mondi e dovrai interagire con 95 diversi personaggi. Grafica curata dai creatori di DOOM 2. Un gioco che racchiude strategia, abilità ed azione! R.H. 486+8MB

PC CDROM 65.000

**SLIPSTREAM 5000**

Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi persorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione!

PC CDROM 55.000
PC Floppy Disks 55.000

**SOCCER STARS**

1996 Dalla EMPIRE una stupenda raccolta di giochi dedicato al CALCIO contenente: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, ON THE BALL LEAGUE EDITION, PREMIER MANAGER 3 e KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE.

AMIGA 1MB 75.000
AMIGA 1200 75.000
PC CDROM 75.000

**SOLUTION CD**

1996 Oltre 200 soluzioni dei principali giochi tipo 1942 P.A.W, Alone in the dark 1,2 e 3, tutta la serie di Ultima e tanti altri. R.H. 486 + 8MB + Windows

PC CDROM 69.000

**SPACE ACE CD**

Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB

PC CDROM 69.000

**SPACE QUEST COLLECTION**

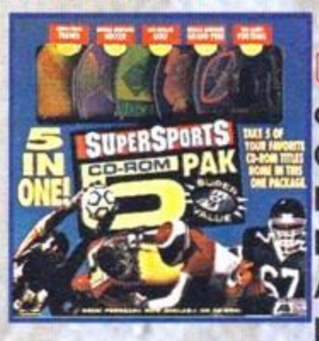
La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB.

PC CDROM 85.000

**SPEAR OF DESTINY**

Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 56.000




**SPORTS 5 PACK**

Una raccolta dedicata agli amanti dello sport: CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER, JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX, TOM LANDRY FOOTBALL.

PC CDROM 65.000

**STAR CONTROL COLLECTION**

La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto ancora! R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 45.000

**STAR RANGERS**

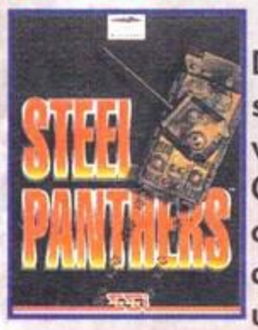
Gioco di azione strategico ambientato nella guerra delle galassie. Uno stupendo mix di strategia ed azione conferisce al prodotto una giocabilità pressochè unica nel suo genere. Decine di missioni tutte con grafica in SVGA e combattimenti all'ultimo sangue. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 119.000

**STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNIT**

Un'avventura veramente oltre ogni capacità di immaginazione. Immagini digitalizzate ed una giocabilità semplicemente fantastica. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 89.000




**STEEL PANTHERS**

Dai creatori di Pacific War, ecco una spelndida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battagliano con ampia disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonoro digitalizzati.

PC CDROM 99.000

**STONEKEEP**

Una stupenda avventura grafica stile Dungeon Master che ti vedrà impegnato in immensi labirinti sotterranei contro le forze diaboliche del male. A tua disposizione decine di armi e di magie, grafica in 3D e visuale in soggettiva.

PC CDROM 109.000

**SU-27 FLANKER**

Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.

R.H.486DX+8MB
PC CDROM 89.000

**SUPER SKI PRO**

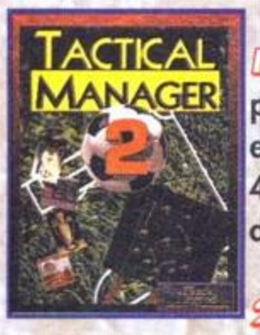
Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom,slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM 39.000

**SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO**

Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO EISISTENTE.

PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 75.000
AMIGA 1MB 55.000
AMIGA 1200 75.000




**TACTICAL MANAGER 2**

La piu' bella simulazione di calcio mai esistita: più di 3700 giocatori ed oltre 41000 parametri settabii. Possibilità di gioco fino a 46 GIOCATORI!

AMIGA 1MB 29.000

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

**TANK COMMANDER** Simulazione di Carri armati, Comanda 4 mezzi blindati dotati di armamento devastante, attraverso 40 missioni, in paesaggi ed ambientazioni diverse.

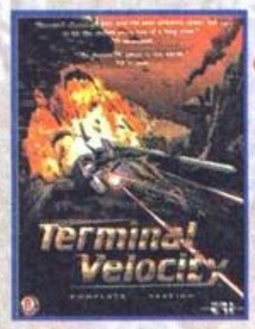
PC CDROM 65.000

**TAKE TEN PACK vol. 2** Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas, Personal Accounting, Print Master Gold, 125 Fonts for Windows. Disponibile per

PC CDROM 49.000

**TEKWAR** Un'incredibile avventura interattiva completamente digitalizzata in 3D con visuale in soggettiva stile DOOM. Dovrai esplorare un complesso mondo futuristico infestato da criminali di ogni genere. A tua disponisizione diversi armamenti che ti aiuteranno ad eliminare i nemici. Animazioni in 8 prospettive. un matrimonio perfetto tra action game e strategia. Suoni digitalizzati, possibilità di gioco via modem e via Network fino a 16 giocatori. R.H. 486/50 + 8MB.

PC CDROM 119.000



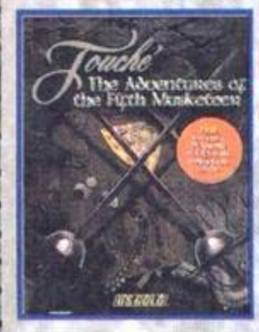
**TERMINAL VELOCITY** Una stupenda simulazione di volo spaziale caratterizzata da grafica in texture mapping 3D con rotazione a 360°. Combattimenti aria-aria e aria-terra in oltre 30 livelli e dozzine di armamenti ultra-moderni. Grafica ad evvetto "cinema" e sonoro digitalizzato. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 79.000

PC Floppy Disks 69.000

**TFX 2 - EF 2000** Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilità veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realtà. Sicuramente il miglior simulatore arcade mai creato!

PC CDROM 109.000

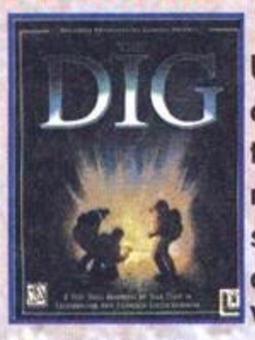


**THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER** Una stupenda avventura stile "punta e clicca" ambientata nella Francia del XVI secolo, ove impernando il Quinto Moschettiere, dovrete eseguire al meglio un incarico conferitovi da Re di Francia evintando i mille pericoli che vi attendono!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 89.000

**THE DARK EYE** Una fantastica avventura stile Role Play ambientata in un mondo di violenza e di detilitti. Sarete immersi in un labirinto popolato da dozzine di esseri malefici con un'atmosfera ispirata ai famosi romanzi di Edgar Allan Poe. Centinaia di visuali selezionabili grazie alla fantastica grafica in 3D animata. La colonna sonora eccezionalmente creata dallo stesso autore di Cyberia ed i personaggi creati dallo stesso autore di Aliens non possono che assicurare un deciso successo.

PC CDROM 105.000



**THE DIG** Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Sielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 109.000

**THE HIVE** Un'incredibile action arcade game creata appositamente per sfruttare al meglio le possibilità di Windows 95. 20 livelli di azione continuacon grafica digitalizzata stile cinematico a 65000 colori. R.H. 486DX66 + 8MB.

PC CDROM 119.000

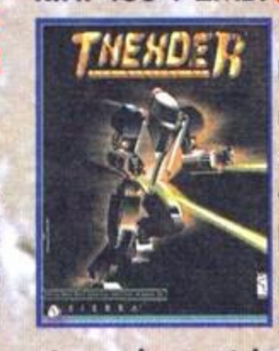
**THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA)** Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA - COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco. Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!!. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM (ITA) 109.000

PC CDROM (ING) 95.000

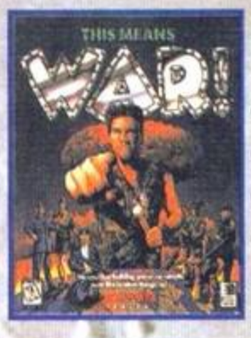
**THE SCROLL** Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei delle Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente semplice con icone animate, trame parallele, diversi personaggi e finali originali. R.H. 486 + 2MB.

PC CDROM 69.000



**THEXDER 2** Uno dei migliori platform/sparatutto mai visti su PC, creato naturalmente salla SIERRA, marchio di sicura qualitaà. Impersoni un Super Robot con l'arduo compito di distruggere una nutrita schiera di nemici sfruttando sia il potente arsenale a tua disposizione che tattiche e strategie particolari. Possibilità di gioco via modem e Network. Suoni digitalizzati e finestre video modificabili a piacimento. R.H. 486 DX66 + 8MB.

PC CDROM 109.000



**THIS MEANS WARS** Il mondo è appena stato distrutto dalle guerre nucleari. Il tuo compito è di ricostruire la tua città difendendola dagli attacchi di numerosi nemici, creare industrie ed eserciti, istruire la tua popolazione portandola a conquistare gli altri Paesi. Un vero capolavoro della simulazione strategica. R.H. 486DX66+8MB.

PC CDROM 79.000

**THUNDERSCAPE** Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifizi.

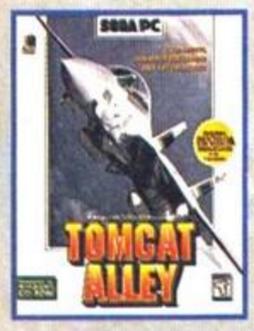
PC CDROM 95.000

**TIE FIGHTER COLLECTOR** L'attesissima versione su CD del famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. La confezione comprende inoltre il data disk Defender Of The Empire e l'inedito data disk ENEMIES OF THE EMPIRE. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 109.000

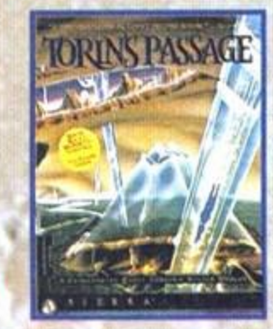
**TILT** Uno dei più bei flipper mai visti su PC. Dalla Virgin questa stupenda simulazione. 6 tavoli grafica superCGA e sonoro digitalizzato. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486.8MB

PC CDROM 79.000



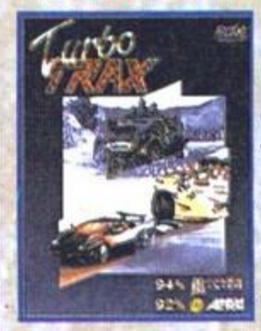
**TOMCAT ALLEY** Il primo titolo SEGA prodotto specificamente per PC CDROM. Un simulatore di volo da guerra senza precedenti. Grafica cinematica digitalizzata in full-screen. Semplicemente INCREDIBILE! R.H. PENTIUM + 8MB RAM

PC CDROM 109.000



**TORIN'S PASSAGE** Una incredibile avventura animata stile cartone animato prodotta dalla infallibile SIERRA . Grafica tridimensionale renderizzata in real time, 5 mondi da elplorare e tantissimi personaggi con cui interagire. Un vero capolavoro!. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000



**TURBO TRAX** Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4 stili diversi di gioco.

AMIGA 1MB 55.000

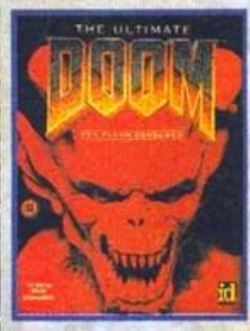
# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*

**TURNING POINT - NAPOLEONICS** Dedicato agli amanti della simulazione strategica di guerre Napoleoniche, include le 3 principali campagne: BATTLE OF ARMADA, BATTLE OF GETTYSBURG e BATTLE OF WARTERLOO.

PC CDROM 35.000




**ULTIMATE DOOM** Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! I 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi , più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

PC Floppy Disks 59.000
PC CDROM 65.000

**ULTIMATE GAME COLLECTION 2** Compilation contenente: STAR CRUSADER, RENEGADE, GREAT NAVALS BATTLE 3, JAMMIT, HELL, PANZER GENERAL.

PC CDROM 79.000

**ULTIMATE SEVEN** Stupenda compilation contenente: SHADOW PRESIDENT, THE DAGGER OF AMON RA, HARRIER ASSAULT, DETROIT, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, LINKS PRO GOLF, LINKS COURSE BAY HILL.

PC CDROM 75.000

**ULTIMATE FANTASY** Una stupenda raccolta di avventure stile Advanced Dungeons & Dragons contenente: DARKSUN: SHATTERED LANDS, FANTASY EMPIRES, DUNGEON HACK, STRONGHOLD e UNLIMITED ADVENTURES.

PC CDROM 65.000

**ULTIMATE SOCCER MANAGER** Il più completo programma di gestione manageriale di calcio. Vanta centinaia di opzioni, statistiche, giocatori. Forma il tuo team preferito, leggi i giornali e attento alle ultime notizie: potrebbe essere l'occasione buona per VINCERE IL CAMPIONATO...

| | PC CD ROM |
|---|---|
| PC CD ROM (italiano) | 65.000 |
| PC Floppy Disks | 85.000 |
| PC Floppy Disks (italiano) | 59.000 |
| AMIGA 1MB | 79.000 |
| AMIGA 1MB (italiano) | 55.000 |
| AMIGA 1200 | 65.000 |

**ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DATA DISK** Finalmente l'attesissimo data disk per Ultimate Soccer Manager. Contiene tutto il nuovo campionato inglese e tutto il CAMPIONATO ITALIANO aggiornato all'ultimissimo calcio mercato.

AMIGA 1MB 35.000
AMIGA 1200 35.000
PC FLOPPY DISKS 35.000

**ULTRA 3D PINBALL** Dalla Sierra un capolavoro del genere flipper. Grafica entusiasmante in 3D con velocità di gioco spaventose. Possibilità di giocare in sequenza più tavoli e centinaia di livelli bonus. R.H. 486 + 8MB + Windows 3.1 o 95.

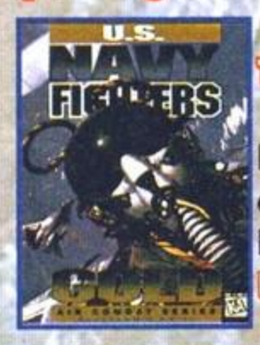
PC CDROM 63.000

**UNDER A KILLING MOON** Avventura grafica stile thriller completamente digitalizzata! Coinvolgente a tal punto da rendere difficile addirittura una pausa di gioco!! R.H.: 486 DX + 8MB. MANUALE E TESTO IN ITALIANO

PC CDROM 149.000

**UNNECESSARY ROUGHNESS 96** La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, più l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 109.000




**US NAVY FIGHTERS GOLD EDITION** La nuova versione continiene anche i data disk AWARD WINNING US NAVY FIGHTERS e MARINE FIGHTERS.

PC CDROM 99.000

**V FOR VICTORY PACK** Per tutti gli appassionati di simulazione strategica di guerra ecco un validissimo prodotto che raccoglie tutte le serie di V for Victory: BATTLESET 1 , MARKET GARDEN, THE RUSSIAN FRONT e D-DAY NORMANDY. Il meglio del wargame. R.H. 386 + 3MB.

PC CDROM 89.000

**VEGAS GIRLS** Il più interessante videogioco d'azzardo per adulti del momento. 5 diverse specialità selezionabili ed uno stuolo di "partners" di prim'ordine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

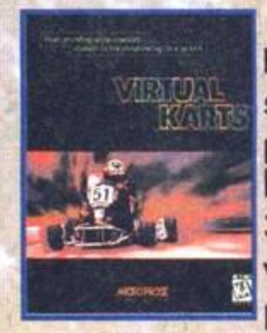
PC CDROM 79.000

**VIROCOP** Emozionante sparatutto ambientato all'interno di una LunaPark virtuale. Dovrai distruggere oltre 60 tipi diversi di Virus utilizzando oltre 20 armi diverse.

AMIGA 1MB 55.000
AMIGA 1200 55.000

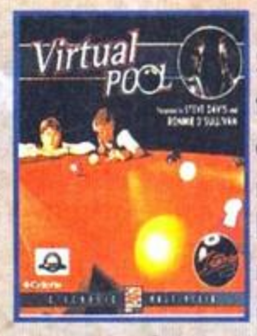
**VIRTUAL VALERIE 2** Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troveerai coinvolto in trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono un gioco di proprozioni veramente incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA.

PC CDROM 89.000



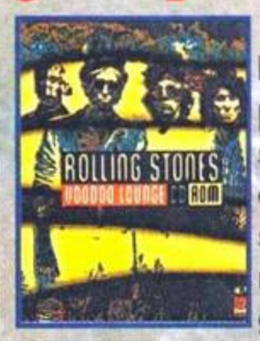

**VIRTUAL KARTS** Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su go-karts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto!Decine di opzioni di settaggio del veicolo, opzione per gioco in rete. Disponibile per

PC CDROM 109.000




**VIRTUAL POOL** Splendida simulazione di biliardo. 4 tipi di giochi differenti, con aiuti e corsi di apprendimento, il tutto in full motion video. Particolarmente curata la modalità multi-giocatore, anche via modem. Tutte queste caratteristiche rendono Virtual Pool un gioco altamente realistico R.H. 386 SX 40MHz 4MB.

PC CDROM 59.000




**VOODOO LOUNGE** L'incredibile CD interattivo dedicato al più famoso gruppo Rock del nostri secolo: i Rolling Stones. Potrai rivire con loro i momenti storici dei loro successi con la possibilità di intervenire come in un film! Musiche hi-fi e grafica interamente digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 59.000

**WARCRAFT 2** Il conflitto continua! ora per mare cielo e terra!. Costruisci ed amministra il tuo impero. Opzione multiplayer fino a 7 giocatori.Oltre 24 diverse campagne più 2 Super-Campagne per i più esperti.

PC CDROM 99.000

**WARHAMMER: Shadow of the Hornet Rad** **Stupenda avventura strategica stile fantasy caratterizzata dalla eccezionale grafica 3D a 360 gradi che ti permette di controllare qualsiasi cosa in qualsiasi momento. R.H. 486DX2 + 8MB**

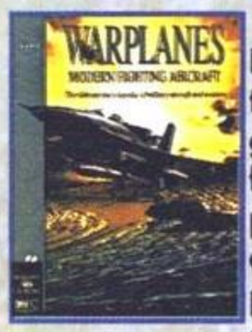
PC CDROM 89.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE

*dove passa lascia sempre il segno*

*Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30*




**WARPLANES**
La più completa enciclopedia interattiva intramente dedicata agli aerei da guerra. Oltre 500 aerei ed oltre 1000 fotografie e filmati in full motion delle più famose battaglie, armamenti e descrizioni dettagliatissime in ogni particolare. Include inoltre 3 famosi simulatori di volo!! R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 75.000

**WARRIORS**
FINALMENTE IL GIOCO DESTINATO A RIVOLUZIONARE COMPLETAMENTE IL GENERE PICCHIADURO. Grazie alla nuova tecnologia 3D BIO MOTION che crea i personaggi in 3D con animazioni perfettamente realistiche! Svariati personaggi, oltre 300 differenti effetti sonori, grafica in SuperVGA. R.H. 486DX + 4MB.

PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 69.000

**WELCOME TO THE FUTURE** La più bella avventura interattiva mai vista prima. Dovrai scoprire gli anticchi simboli che compongono le chiavi dello sviluppo della civiltà. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione, visuale in prima persona suono campionato a 16 bit stereo. Un'esperienza unica nel suo genere. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

**WEREWOLF vs COMANCHE** Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in TEAM.Oltre 100 missioni, nuovi targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D.

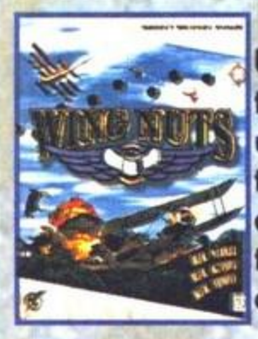
PC CDROM 93.000

**WETLANDS**
Un Action - Thriller a grafica cinematica. Incredibili azioni di combattimento digitalizzate in 3D . Elevatissimo grado di interattività con i personaggi, ti permeztteranno di vivere un film in prima persona. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 77.000

**WING COMMANDER 3** Avventura spaziale ispirata alla serie di Guerre Stellari. Combattimenti, simulazioni di volo, strategia, il tutto raccolto nei 4 CD che compongono l'opera. R.H. 486DX50 + 8MB

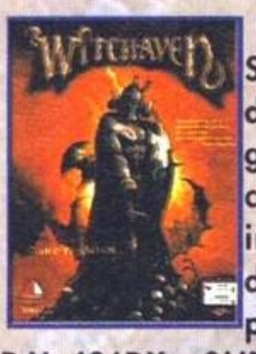
PC CDROM
1 0 9 . 0 0 0




**WING NUTS**
Un entusiasmante gioco arcade basato sulla simulazione di volo ma con una tecnologia grafica completamente nuova. Infatti piloterai veri aerei della I Guerra mondiale senza doverti preoccupare della gestione del cockpit, ma solamente del vero e proprio combattimento. Grafica ovviamente in stile cinematico con effetti veramente eccezionali. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 109.000

**WIPE OUT**
La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici più bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgenti. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 99.000




**WITCHAVEN**
Si tratta di una incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematiche L'effetto su schermo è impressionante sia per la fluidità delle animazioni che per i dettagli dei personaggi. Visuale in soggettiva. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 105.000

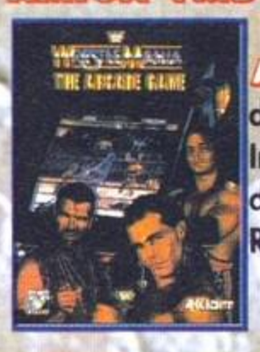
**WORLD OF XEEN**
Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN. R.H.386 + 2MB. PC CDROM 109.000

**WORLD SOCCER INTERACTIVE** Un gioco del calcio completamente nuovo nel suo genere. Infatti raggruppa la storia degli ultimi mondiali con possibilità di visualizzare tutte le partite, i giocatori, la storia del torneo, gli stadi il tutto in oltre 1000 immagini digitalizzate, Poitrete poi rivedere le migliori azioni grazie agli oltre 150 video clips tutti in full motion video ed infine potrete giocare tutte le partirte scegliendo tra 32 teams mondiali. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 109.000

**WORMS**
Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressochè unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 79.000
PC FLOPPY DISKS
6 9 . 0 0 0
AMIGA 1MB 69.000




**WWF WRESTLEMANIA ARCADE** La più bella simulazione di Wrestling mai realizzata su PC. Incontri diretti o in squadra. Grafica digitalizzata. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 75.000

**X-COM:TERROR FROM THE DEEP** L'attesissimo seguito fi Ufo Enemy Unknown. Non ci sono parole per descriverne la bellezza e la giocabilità. R.H. 486 SX 4MB Ram SVGA

PC CDROM 95.000
PC Floppy Disk 95.000

**X-WING COLLECTORS** Abilità, azione ed avventura in questa raccolta di X-Wing sempre ispirata alla serie di Guerre Stellari. Oltre 120 missioni contro l'Impero più 6 nuove storie . R.H.: 386DX + 4MB RAM. IN ITALIANO

PC CD ROM 49.000

**ZOOP**
Un incredibile "puzzle game" con combattimenti "strizzacervello". Vi troverete assaliti da ogni lato in modo sempre più veloce fino ad avere i pollici paralizzati, gli occhi pesti ed il cervello fuso!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 53.000

**Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.**

**Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'ocorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.**

*Disponibile inoltre una gamma completa di Joystick ed accessori professionali*

Tutti i nomi e i loghi di prodotti appartengono ai rispettivi proprietari. Grafiche e musiche tratte da schermate di Leisure PREZZI IN LOMPRESA

Netscape - [Computer One Network]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: http://www.computerone.it

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Software

network

# COMPUTERONE®

*Il primo dominio Internet tutto italiano ove troverai tutte le informazioni aggiornate di ora in ora su qualsiasi prodotto software o cartuccia inerente al mondo del videogame*

*Come accedere? semplicissimo! l'indirizzo del dominio è*

**WWW.computerone.it**

## *Cosa troverai?*

Il catalogo completo con possibilità di scelta tra gli oltre 4000 articoli presenti ognuno scrupolosamente provato e descritto SENZA GIUDIZI DI PARTE per poterti dare una visione completa del prodotto ed una possibilità di scelta ancora più ponderata alle tue specifiche esigenze.

Una breve ma esplicativa descrizione della nostra Azienda con l'analisi dei nostri popositi, servizi ed obiettivi. In questo modo ci auspichiamo di essere identificati non solamente con una sigla o con un numero telefonico ma come un TEAM sempre a Tua disposizione.

Un'area appositamente creata per informarTi di ora in ora su tutte le news dal mondo del videogame! Qui potrai prenotare tutte le future uscite usufruendo inoltre di uno sconto particolare. Sempre in quest'area troverai inoltre le OFFERTE SPECIALI DEL GIORNO!!

Tutte le istruzioni e condizioni di vendita e spedizione. Troverai infatti i moduli già predisposti per effettuare qualsiasi tipo di ordine con la più amplia scelta sia di metodi di pagamento che di spedizione. L'ordine inoltre può essere effettuato anche direttamente dal menù del catalogo.

Una finestra aperta sul mondo del videogames. Grazie ai collegamenti diretti di COMPUTER ONE NETWORK potrai viggiare in tutto il mondo semplicemente scegliendo il posto e l'argomento preferito così da avere finalemnte a portata di "mouse" l'intero UNIVERSO DEL VIDEOGAME.

Grazie a questa rubrica, potrai vendere, acquistare e scambiare qualsiasi articolo USATO. Il tuo messaggio verrà visualizzato dalle migliaia di persone che ogni giorno entrano nell'area. Troverai inoltre un fantastico sito dedicato ad AIUTI, TRUCCHI E SOLUZIONI di tutti i games!!

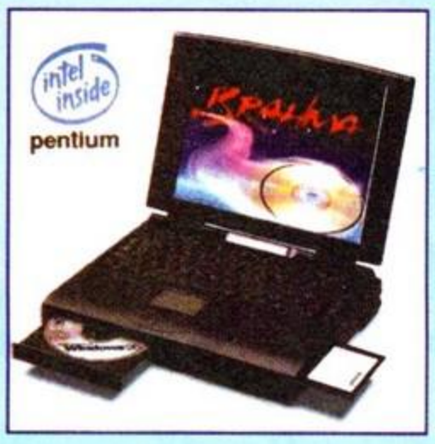
**E NON FINISCE QUI! Altre news online! Cosa aspetti a telefonare?**

Questa è un'area riservata agli utenti MAGGIORENNI dedicata prevalentemente ai prodotti multimediali XXX-rated. OLTRE 2000 titoli già disponibili ed in continuo aggiornamento. LA REGISTRAZIONE verrà SEMPRE VERIFICATA a mezzo telefono dai nostri funzionari.

**e-mail:**

**c1@computerone.it**

*per qualsiasi problematica Vi preghiamo telefonare al 051 - 343504 ogni giorno escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30*




## NOTEBOOK OYSTER

**KALA'** - LCD MONO 9,5" 640x480x64 - 4MB - AUDIO 8 BIT - TRACK POINT

| CPU | HD340MB |
|---|---|
| 486DX2-66 | 2.290 |
| 486DX4-100 | 2.390 |

| VARIAZIONI CONFIGURAZIONE | |
|---|---|
| HARD DISK 540MB | + 200 |
| HARD DISK 720MB | + 400 |
| LCD COLORE DS 10,5" | + 700 |

**VIDIA** - LCD COLOR 11,5" 640x480x256 - 4MB - AUDIO 16 BIT - TRACK POINT

| CPU | HD340MB |
|---|---|
| 486DX2-66 | 3.340 |
| 486DX4-100 | 3.440 |

| | |
|---|---|
| HARD DISK 540MB | + 200 |
| HARD DISK 810MB | + 450 |
| HARD DISK 1GB | + 600 |
| ESP 4MB / 8MB | + 350 / + 670 |

**BRAHMA** - LCD COLOR 11,4" 800x600x256C - 8MB - AUDIO 16 BIT - CD-ROM 4X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95

| CPU | HD340MB |
|---|---|
| PENTIUM 75 | 5.070 |
| PENTIUM 90 | 5.240 |
| PENTIUM 100 | 5.370 |
| PENTIUM 120 | 5.670 |

| | |
|---|---|
| HARD DISK 540MB | + 200 |
| HARD DISK 810MB | + 450 |
| HARD DISK 1,2GB | + 1.100 |
| LCD COLORE TFT 10,4" | + 900 |
| ESP 8MB | + 670 |
| ESP 16MB | + 1.340 |
| ESP 32MB | + 2.570 |

**GARANZIA 2 ANNI - ASSISTENZA IN 72 ORE**

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ABBONAMENTO A INTERNET PER **6 MESI**
SENZA LIMITAZIONI + INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA
**A L. 50.000 TUTTO COMPRESO**
ACCESSO DIRETTO DA :
BA - BG - BO - BR - CA - CT - CO - FI - GE
AQ - MI - NA - OL -OR - PD - PA - PE - PI - RG
RM - SS - SR - TR - TO - TV - VA - VE - VC
VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP SU INTERNET
http://www. webcom.com/pcware
e-mail: pcware@cdc.it

## PERSONAL COMPUTER 486 / PENTIUM

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER
SCHEDA VIDEO SVGA PCI SYS 6202 1MB DRAM EXP 2MB
DRIVE 1.44MB - CONTROLLER PCI + MULTI I/O ON BOARD
TASTIERA ITALIANA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO
PC 486: MAIN BOARD PCI 256KB CACHE EXP 1MB
(3 SLOTS PCI + 4 ISA + ZOCCOLO ZIF PENTIUM OVERDRIVE)
RAM 4MB ESPANDIBILE A 128MB
PC PENTIUM : MAIN BOARD PCI 256KB CACHE EXP 1MB
PER CPU PENTIUM 75-90-100-120-133-150-166-180-200 MHZ
(4 SLOTS PCI + 3 ISA) CHIPSET INTEL TRITON PLUG & PLAY
FLASH BIOS UPGRADABILE - RAM 8MB EXP 128MB
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA TECNICA IN SEDE

| CPU | HD540 | HD850 | HD1280 | HD1600 |
|---|---|---|---|---|
| 486DX2-66 | 1.090 | 1.190 | 1.290 | 1.390 |
| 486DX4-100 | 1.190 | 1.290 | 1.390 | 1.490 |
| PENTIUM 75 | 1.640 | 1.740 | 1.840 | 1.940 |
| PENTIUM 100 | 1.890 | 1.990 | 2.090 | 2.190 |
| PENTIUM 120 | 2.040 | 2.140 | 2.240 | 2.340 |
| PENTIUM 133 | 2.390 | 2.490 | 2.590 | 2.690 |
| PENTIUM 150 | 2.690 | 2.790 | 2.890 | 2.990 |
| PENTIUM 166 | 2.990 | 3.090 | 3.190 | 3.290 |

| | |
|---|---|
| CASE MIDDLETOWER/ BIGTOWER / DESKTOP MULTIMEDIALE | + 50 |
| ESPANSIONE RAM 4MB / 8MB | + 200/ + 400 |
| MOTHER BOARD PRIDE FREEWAY PENTIUM 75-200 (GARANZIA 5 ANNI) | + 100 |
| MOTHER BOARD PENTIUM 75-200 256 CACHE SINCRONA ON BOARD | + 100 |
| SCHEDA VIDEO S3 868 1MB DRAM ESP 2MB (MPEG FULL SCREEN) | + 100 |
| SCHEDA VIDEO DIAMOND STEALTH 3240 2MB VRAM ESP 4MB | + 400 |
| SCHEDA VIDEO MATROX MILLENIUM 2MB WRAM ESP 8MB | + 500 |
| SCHEDA VIDEO MATROX MILLENIUM 4MB WRAM ESP 8MB | + 800 |
| CD-ROM 4X SONY 77E / MITSUMI FX-400 | 250 |
| CD-ROM 6X TEAC | 390 |
| SCHEDA AUDIO CREATIVE SOUND BLASTER 16 | 170 |
| MICROSOFT WINDOWS 95 OEM CD | 190 |
| MS WINDOWS 95 CD + MS WORKS PER WINDOWS 95 CD | 240 |
| MODEM FAX 14.4 V42 bis INTERNO / ESTERNO | 140 / 170 |
| MODEM FAX 28.8 V34 INTERNO / ESTERNO | 260 / 290 |
| MODEM FAX US ROBOTICS SPORTSTER 14.4 INTERNO / ESTERNO | 190 / 240 |
| MODEM FAX US ROBOTICS SPORTSTER 28.8 INTERNO / ESTERNO | 390 / 440 |

TUTTI I PREZZI SONO X 1000 ESCLUSA IVA 19%

| | |
|---|---|
| - MONITOR 14" 1024x 768x0,28 NI LR MPRII | 440 |
| - MONITOR 15" 1280x1024x0,28 NI LR MPRII DIGITALE OSD (ON SCREEN DISPLAY) | 620 |
| - MONITOR 17" 1280x1024x0,26 NI LR MPRII DIGITALE OSD (ON SCREEN DISPLAY) | 1.190 |

SONY

| | |
|---|---|
| - 15" CPD-15SF2 (1280x1024x0,25) | 850 |
| - 17" CPD-17SF2 (1280x1024x0,25) | 1.740 |
| - 17" CPD-17SE2 (1600x1280x0,25) | 2.290 |
| - 20" GDM-20SE1 (1600x1280x0,30) | 3.790 |
| - 20" GDM-20SH (1600x1280x0,25) | 4.490 |

**PAGAMENTO RATEALE CON BOLLETTINI DI C/C**
**FINANZIAMENTI DA 12 A 36 MESI (CREDITCON)**
SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE DIRETTAMENTE IN SEDE O PER CORRISPONDENZA TRAMITE FAX O POSTA

**PC WARE srl**
VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 06 / 791.55.55-791.21.21
FAX 791.06.43

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS E ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE.

# DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI con K

5

## 40th century FOX presents: INFORMATION MAN!!

Vi voglio rivelare, miei cari (per modo di dire) lettori, che il mio nome vero non e' David. Bensì, è DAVID!
Maiuscolo, non minuscolo. Direte voi: questoquièsciemo (sciemo con la 'i' perchè vuol dire scemo molto scemo), megalomane, fattissimo, straclostico.

In effetti, considerando quanto il vostro cervello sia umano, è una deduzione degna di voi.
Ma lasciate che vi spieghi 1 cosa: lo sapete-petete-pereperete che io ho più esperienza di voi in senso umano e anche oltre.

Quindi, tornando alle prime due righe di questo testo (titolo escluso) qual è la differenza tra come voi scrivete di solito il mio nome e, invecece, il mio nome vero?
CAZZOZZO!! La differenza è che io l'ho scritto in maiuscolo!!
Voi direte: ecchedifferenzafa?
E io dirò: faladifferenzachenonhaicapitonienteeioinvecehocapitotutto!!
Perché dovete sapere che il mio nome non è solo composto da 5 lettere: la D, la A, la V, la I, la D. E' composto da queste cacchio di 5 lettere, quindi 5 informazioni, PERO' in grande e in sequenza.
Voi direte: eccheddifferenzacc'è?
E io dirò: eccelladifferenzachequindi: (eccovi i 7,5 comandamenti dell'ordine dei Davidensi
1) il mio nome è DAVID
2) è memorizzabile attraverso 5 informazioni chiamate (da voi) LETTERE
3) è GRANDE è BELLO
Capite perché deve essere scritto in maiuscolo, mie care testoline di cemento armato?
4) Ormai i comandamenti sono esauriti, ma dato che avevo detto che ce n'erano settemmezzo, continuo la numerazione
5) QUINDI, ogni cosa, ogni ricordo, è composto da INFORMAZIONI + IMMAGINI. Le INFORMAZIONI le cacciate nella parte sinistra del cervello. Le immagini nella parte destra. Bello eh? Ne so a blocchi o no?! Po-pò?
6) Se non rischiassi di nominare cose che è meglio non nominare su qualcosa che ha fini commerciali, vi direi quali sono i nomi dei posti dove 'vanno a finire' i vostri ricordi. Sono pazzo, okei, ma non scemo. Raven e ballotta varia senò trasformano il mio sfintere in qualcosa di molto largo di circonferenza e ci infilano dentro varie cose tra le quali un automobile nuova di zecca.
7) Tanto tempo fa, esisteva un uomo, un grigio uomo che non esisteva. La sua società prima lo accudì, poi lo tradì. Il grigio uomo quindi fisicamente morì. Ma di lui non è andato perso tutto: sono rimaste le sue INFORMAZIONI. Il grigio uomo diventato ormai grigia entità. Viaggiò oltre e oltre e raccolse TUTTE le informazioni di quella che potremmo definire, che so, l'A-CASH. Era nel frattempo, mille anni prima e più tardi, nato un oscuro essere virtuale più o meno antropomorfo di nome David. David rimase oscuro, ma nel suo non-cranio si infilarono le INFORMAZIONI dell'uomo grigio.
Ora David e l'uomo grigio sono una cosa sola: non c'è più un uomo grigio bensì un uomo grigio scuro. Non c'è più David bensì c'è DAVID.
Capito com'è andata la storia?

## DUNQUE...

**Abbiamo scoperto che ogni tanto David, opps, scusate, DAVID, è schizofrenico. Gli piace ogni tanto da un po' di tempo a questa parte chiamarsi INFORMATION MAN, l'Uomo Informazione. Noi non ci capiamo niente, perché lui non è che si preoccupi particolarmente del nostro apprendimento.**
**Ma qualcosa è scattato in lui: ci sta raccontando la sua storia. Sta tirando fuori cose sempre più... personali, umane. Ci racconta di una vita non sua: quella del grigio uomo che un tempo visse e un tempo morì, e di lui non rimase altro che un fascio di dati.**

**DA STACCARE E CONSERVARE**

# LA GRAFICA BITMAP: INTERVISTA A VALENTINA SACRIPANTE

## COS'È LA GRAFICA BITMAP E PERCHÉ SI CHIAMA COSÌ?

Il termine ha un'origine "tecnica", si riferisce al fatto che la memoria video del computer è composta da una "mappa" di pixel, ciascuno dei quali è definito da un byte che ne definisce il colore. La grafica BitMap si differenzia da altre tecniche (vettoriale, 3D) in quanto si lavora e si ragiona direttamente sui pixel, invece che su superfici e solidi astratti. E' ancora la tecnica più usata nella produzione di videogiochi.

### COME SEI DIVENTATA GRAFICO BITMAP?

Tanti anni fa, ho frequentato un corso finanziato dalla Regione Emilia-Romagna dove ho imparato l'uso di Amiga. Da quel momento ho sempre utilizzato il computer per uso personale e professionale. In quegli anni ('87-'88), la grafica al computer era considerata assolutamente all'avanguardia.

### CHE PROGRAMMI SI USANO?

Per il fotoritocco, PhotoStyler e PhotoShop sono i più conosciuti. Per la grafica al pixel (specialmente a bassa risoluzione) si usa ancora l'"attempato" DeLuxe Paint II, che rimane uno dei programmi più versatili.

### QUALI SONO LE DIFFICOLTÀ MAGGIORI PER UN PRINCIPIANTE?

Chi ha sempre usato pennelli e matite, spesso ha un rifiuto totale per il computer. Il primo passo da compiere è capire che la macchina è semplicemente uno *strumento*, che offre delle nuove possibilità di espressione. Quando fu inventata la macchina fotografica, gli "artisti" tradizionali storsero il naso. Ma, col tempo, le potenzialità del nuovo mezzo vennero comprese e apprezzate e ora si può parlare di "arte fotografica" a pieno titolo. La stessa cosa è destinata ad accadere al computer.

### ANDANDO PIÙ SUL TECNICO, QUALI SONO GLI ERRORI CHE SI COMMETTONO PIÙ FREQUENTEMENTE?

Il primo grosso errore che si può commettere è quello di essere precipitosi, di avere troppa fretta di ottenere l'effetto desiderato. Bisogna conoscere a fondo il programma prima di riuscire ad esprimersi liberamente. Bisogna anche stare attenti a non insistere troppo su effetti come la sfumatura, le trasparenze o la prospettiva perché sono scontati e calcolati direttamente dal programma; non c'è nessun intervento "creativo".

### E' NECESSARIO SAPER DISEGNARE SU CARTA?

Non è sempre necessario; però, in generale, un minimo di nozioni pittoriche (specialmente se si utilizza il disegno a mano libera) aiutano a realizzare meglio l'idea di partenza.

### COME VEDI IL FUTURO DELLA GRAFICA BITMAP, ORA CHE TUTTI SI STANNO CIMENTANDO COL 3D? E' POSSIBILE FONDERE LE DUE TECNICHE, E CHE VANTAGGI PUÒ DARE?

A breve termine, il BitMap avrà ancora un ruolo fondamentale perché permette di ottenere una grafica più "calda", più "vissuta", come quella realizzata dal tratto di una matita. Però, in questo campo è fondamentale il ruolo della tecnologia che si perfezionerà sempre di più e consentirà al puro "artista" di lavorare più agevolmente in ambiente 3D.

Il mio sogno, in merito, è quello di riuscire a disegnare a mano libera qualsiasi cosa e vederla realizzata tridimensionalmente in tempo reale. Sarebbe troppo bello!!!

Valentina Sacripante nasce a Catania il 22/10/1967, ma cresce in Valle d'Aosta dove studia, suo malgrado, all'Istituto Magistrale. A Bologna si diploma all'Accademia di Belle Arti. Dopo un corso di grafica al computer, lavora per due anni presso uno studio stilistico come operatrice sulle memorie ottiche. Nel '92, grazie ad un'inserzione, inizia una breve collaborazione con SimulMondo nel campo dei videogiochi, proseguendo poi nello stesso campo fino ad oggi con Ivan Venturi e Colors in qualità di responsabile del settore grafica 2D. Ama i gatti, il computer e il cinema.

### COSA MI DICI RIGUARDO LA TUA VELOCITÀ DI ESECUZIONE?

Ci sto lavorando sopra. Adesso faccio le cose in 1/4 del tempo rispetto a prima, quando arriverò ad 1/1000 sarò contenta.

# Brain User Manual n. 1: Lavoriamo sul PC

Cari amici DNA disassemblati, devo confessarvi che mi trovo in una situazione drammatica: sono davanti ad una tastiera e non devo scrivere codice operativo... non so come comportarmi, figuriamoci se trovo un modo decente per presentarmi.

Vabbe', proviamoci: il mio nome è Cristiano, per gli amici Cristiano e da sempre ( a dire il vero da quando ho un computer, e ne ho passati tanti, (C=16, QL, AMIGA2000, 386,486,Pentium (P5 per gli irriducibili))) mi piace programmare platform games, o comunque giochi d'azione.
Se avete apprezzato il livello di annidamento 3 delle parentesi proseguite pure nella lettura, altrimenti fate quello che volete, potete anche proseguire...
Siete ancora qui? Siii? Ok, allora si parte:
Prima di tutto io per gioco arcade intendo un gioco veloce che come requisiti richieda un computer, i riflessi del giocatore E BASTA!
Ecco qua le mie dritte: la grafica con la quale si ha a che fare in un platform-game è di tipo modulare, per quello che riguarda i fondali, e bitmap pura per gli oggetti in movimento, per i quali il nome per antonomasia è SPRITES!
Fino a qualche anno fa non si vedevano giochi arcade con scrolling nel mondo MS-DOS, poi qualcuno, dopo il passaggio EGA->VGA (non è il campo di una struttura, è solo una freccina) ci ha provato, a mio avviso, con scarsi successi, ed ecco infine i modi X della VGA che per prima cosa hanno permesso ai fanatici dei pinballs di massacrarsi di partite ai flipper virtuali con scorrimento verticale.

## IL MODO X

Cos'è il modo X ( d'ora in poi mi rifiuto di scriverlo in italiano, per cui sarà XMODE )? E' un modo particolare di lavorare della scheda grafica, che permette di indirizzare tutti i 256K della VGA e di scrollare il contenuto dello schermo via hardware; non ci sono però solo vantaggi, qualche cosa bisogna pur pagare, non vi pare?. A mio avviso da pagare c'e' però ben poco, in breve: cambia il modo di indirizzare la memoria video, nel modo int10H standard per accedere al pixel 17 della prima riga basta accedere all'indirizzo assoluto A0000H + 17, mentre in XMODE si deve accedere ad A0000H + 4 ed abilitare il secondo piano (tutto qua).
Un vantaggio veramente "vantaggioso" sta nel fatto che si puo' copiare da Vram a Vram molto velocemente, per cui ecco che risulta molto poco costoso salvare lo sfondo di uno sprite, o cose analoghe. A volte è comodo salvare tutto lo schermo... (tanto è veloce).
Dopo questa spolveratina "grafico-hardware" vediamo di passare a vedere cosa ci serve per programmare un platform (in modo intelligente), fondamentalmente due cose: un editor di sprites e un editor di mappe.

## L'EDITOR DI SPRITES

L'editor di sprites è un tool che ci permette di creare un oggetto composto da molti frames, con un indice in testa per accedere ad ogni singolo frame nel modo più veloce possibile. Ognuno solitamente crea questo tool nel modo che più gli è congeniale e secondo le proprie esperienze, però lasciatemi dire che se lo fa in assembler è un vero e proprio masochista!!!! In questa pagina sono riportate alcune schermate dello sprite-editor che ho fatto io, (se volete copiare va beh...., già che ci siete fate il possibile per inserire pure la descrizione dei singoli frames, queste informazioni si riveleranno utili quando avrete a che fare con centinaia di oggettini nel vostro hard-disk, con suffisso .SPR)

Vediamo un po' più da vicino un metodo "furbo" per salvare uno sprite.

Il metodo piu' semplice per uno sprite X_mode è il seguente:

- 1 BYTE numero di frames.
- per ogni frame
- 1 BYTE dimensione x
- 1 BYTE dimensione y

### PIANI DI UNO SPRITE:

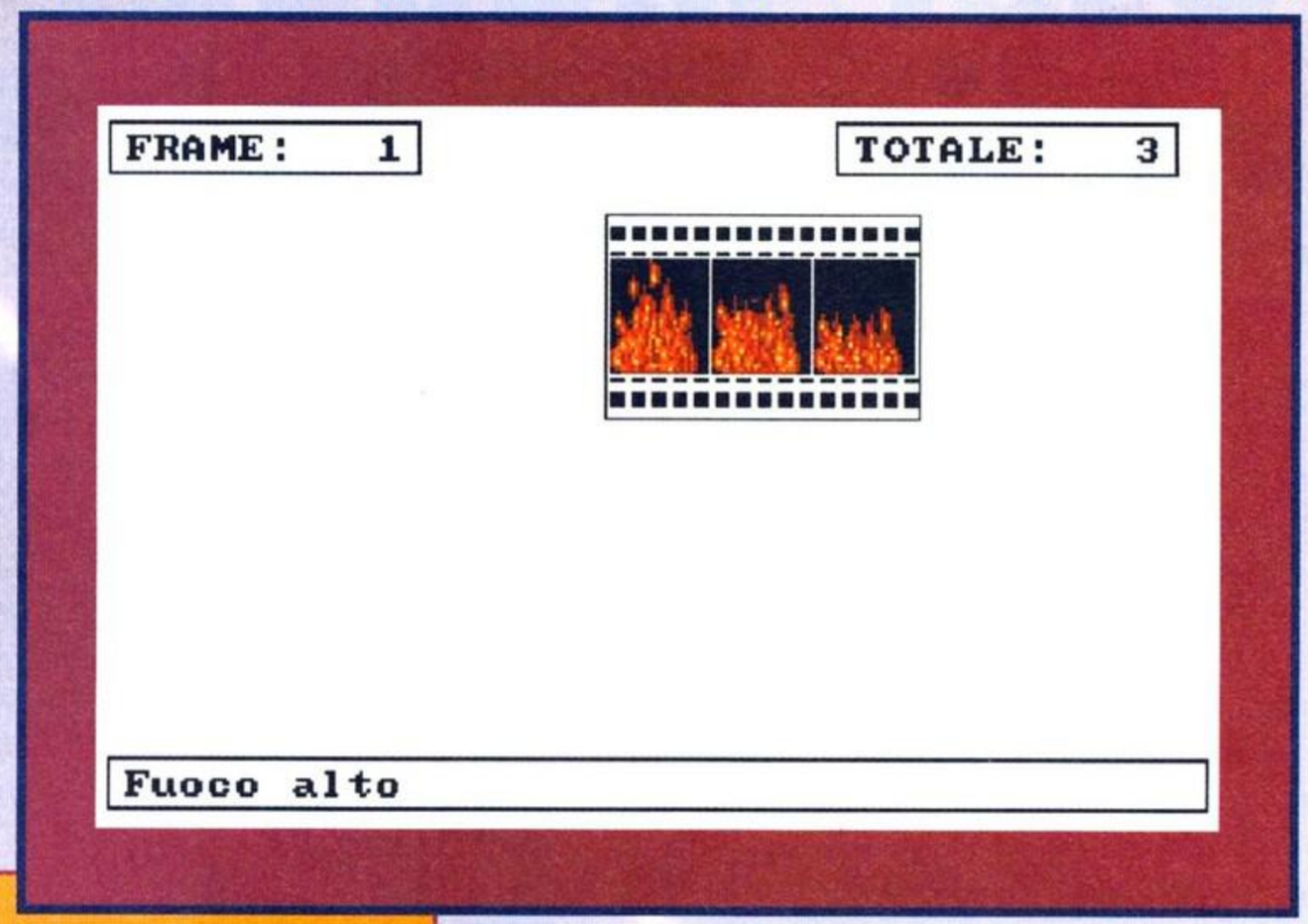
Visto che in modo x per scrivere un pixel dobbiamo indirizzare la memoria video e settare il piano attivo, se memorizziamo in una matrice i pixels di un'immagine, per posizionarla poi sullo schermo dobbiamo scrivere un pixel alla volta, quindi per ogni pixel dobbiamo selezionare il piano attivo. Se invece memorizziamo nella matrice prima i pixels 0,4,8,12..., poi 1,5,9,13....., poi 2,6,10,14, ed infine 3,7,11,15..., possiamo scrivere un piano alla volta, facendo l'operazione di cambio piano solo 4 volte e non per ogni pixel. Questo ovviamente comporta un aumento di performances dipendente dalla scheda grafica, poichè se le porte logiche della VGA sono molto veloci, l'operazione di cambio piano non è molto costosa, però dovete sempre pensare che il software che scrivete non deve girare solo sul vostro computer...
E' comodo salvare i piani separatamente perchè altrimenti dovreste cambiare piano ad ogni pixel, però voi potreste ribattere: "non è vero! basta copiare un pixel si e tre no ed ecco che copio un piano alla volta comunque, mantenendo i dati nel buffer dell'immagine belli ordinati!", ed io potrei dire: "facciamo una botta di conti: io per copiare una riga uso l'istruzione REP MOVSB, voi come pensate di fare?".

- 4 piani memorizzati separatamente

Diciamo che il discorso sprites con relativo editor è chiuso ( non mi sembra questa la sede per entrare più in dettaglio o per inventarci qualche formato "turbo" ).

## L'EDITOR DI MAPPE

Cos'è una mappa a grafica modulare?
E' praticamente il "cuore di un arcade"; e' costitutita da una matrice (solitamente di word) contenente gli indici di un vettore di buffers contenenti porzioni di grafica.
Quando il personaggio si muove, si muove in realtà in questa matrice "logica", della quale verrà riprodotta a video una porzione (mappa visibile).
Viene da se' che una mappa può essere facilmente realizzata nel seguente modo:

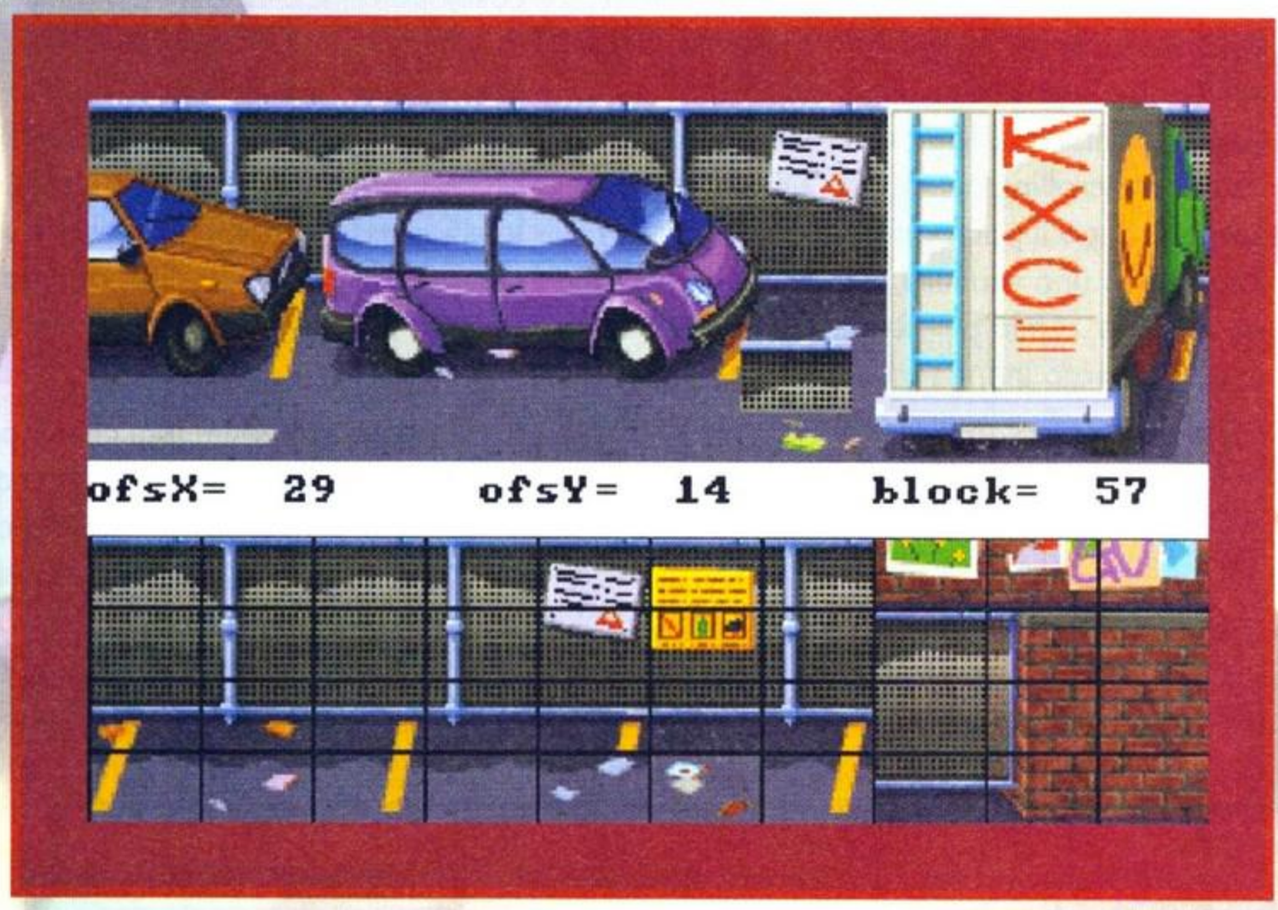


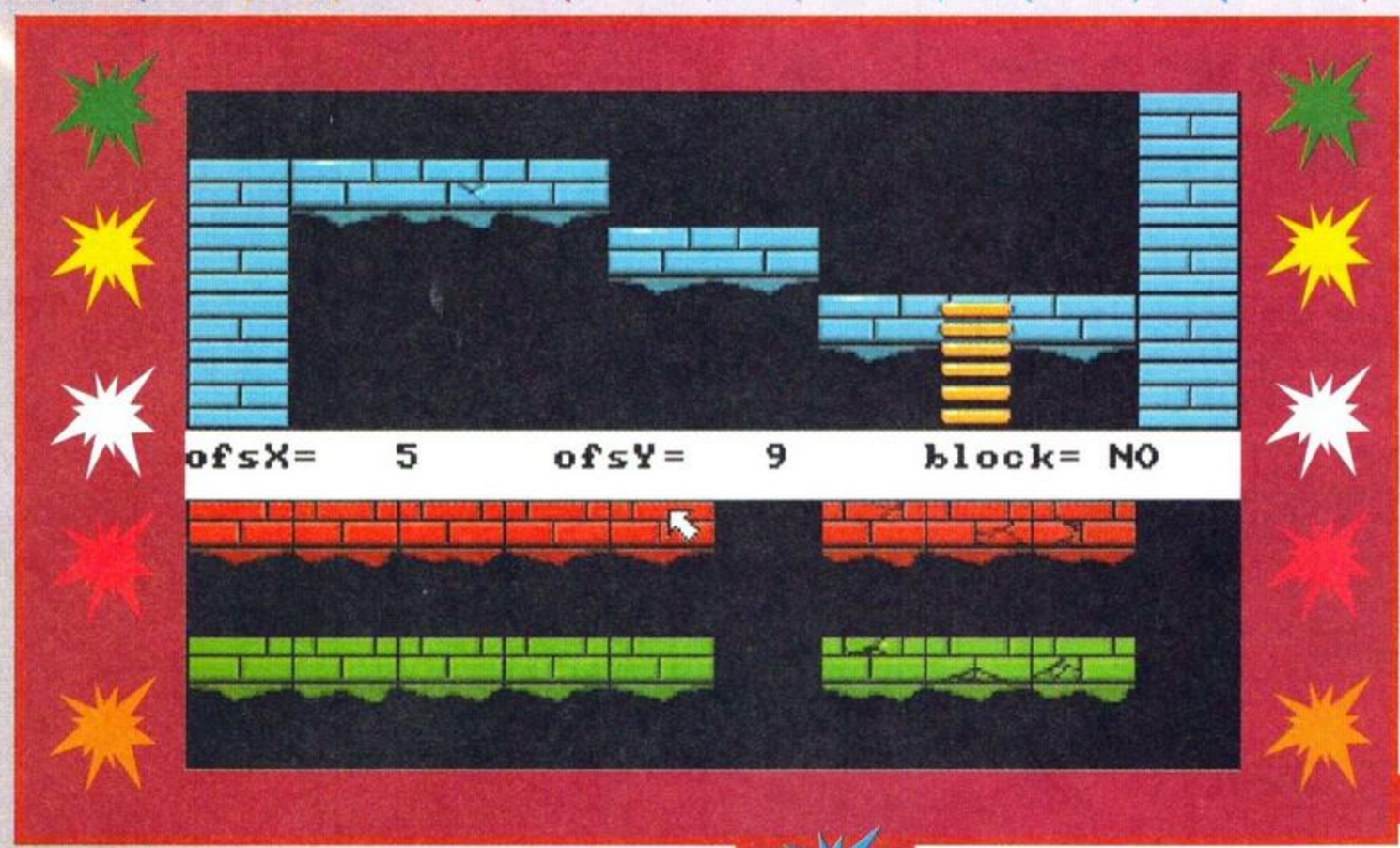

- un vettore di porzioni di grafica
- una matrice di indici
- un po' di codice operativo che mappi a video la porzione di mappa visibile.

Il vettore di grafica può essere uno sprite da trattare in modo particolare, e questo lo sappiamo fare, ma la matrice di indici? Ci sono due modi: il primo (buono per qualche test iniziale) consiste nello scriverla "a mano" direttamente nel codice operativo, mentre il secondo prevede l'utilizzo di un opportuno editor.
Com'è fatto quest'editor?
Vi rispondo come prima: "ognuno lo fa come vuole", e se date un'occhiata tra le righe di questo articolo, forse ci saranno alcune schermate "grabbate" da quello che ho fatto io.
Utilizzando un editor questa operazione risulta sicuramente più semplice, ma la cosa più importante è che si possono fare modifiche ad una mappa in modo molto veloce e soprattutto un editor di mappe lo può usare direttamente quel vostro amico che

## GRAFICA MODULARE:

Per grafica modulare si intende grafica ricomponibile e ricombinabile a tasselli. In poche parole, con un centinaio di tasselli di 32x20 si dovrebbe poter costruire un disegno (mappa di fondo) di 3200x2000 pixel.
In questo modo con una matrice di indirizzamento indiretto si può comporre una schermata grafica partendo da un vettore di mattonelle.
Il vettore contine le mattonelle e la matrice di mappa contiene gli indici di questo vettore, ed eventualmente informazioni aggiuntive, quali ad esempio il flip della mattonella (e' inutile sprecare spazio per duplicare una mattonella flippata, tanto vale scrivere del codice assembler che lo faccia quando necessario).
Abbiamo bisogno soltanto di due variabili ausiliarie: basex e basey, che non sono nient'altro che gli offsets dell'angolo in alto a sinistra del rettangolo indicante la porzione visibile nella matrice di mappa (questo rettangolo è evidenziato nella figura esplicativa per capirci meglio).
Spero che l'immagine di esempio che ho incluso sia sufficiente a chiarire qualsiasi dubbio residuo.

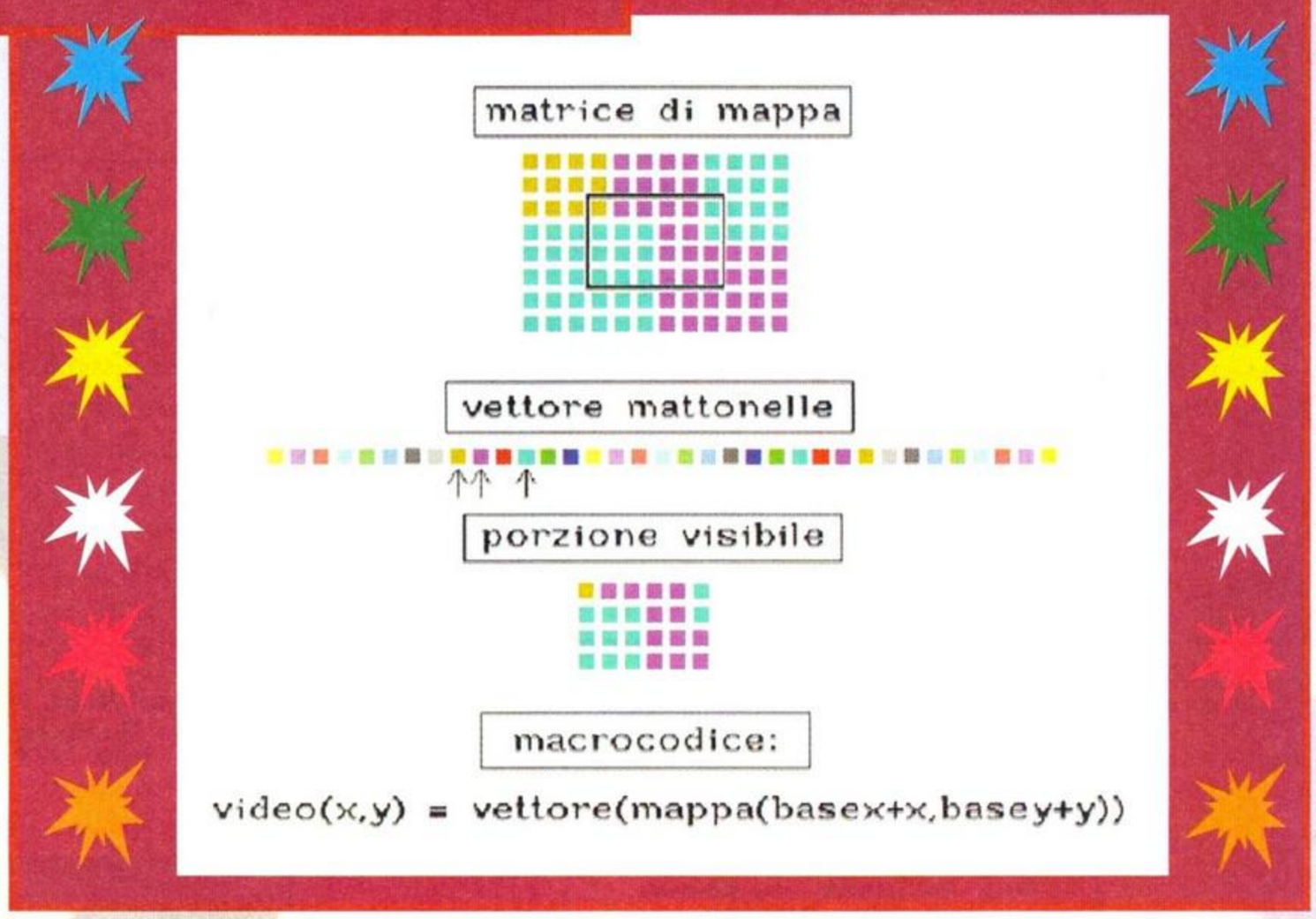





sa disegnare benissimo ma non sa un cavolo di come mettere assieme due righe di GW-BASIC ( non mi viene in mete un linguaggio più semplice).
Il dilemma più grande a questo punto è il seguente: "LA DIMENSIONE DELLA MATTONELLA".
Io non ho ancora trovato la misura ottimale, ho pensato al 32x20 per comodità, ("troppo grandi"), al 16x10, ("400 mattonelle per una schermata?") ed infine mi sono affezionato al 16x16, ("ma che cavolo di sottomultiplo è?", "di niente, ma si divide per due e per quattro molto ma molto in fretta, e si sa, in un videogioco è sempre meglio prevenire che curare!").

## L'UNIONE FA LA FORZA

A questo punto abbiamo due possibilità:
1) Chi legge questi articoli si mette a lavorare e fa le cose da solo (se le vuole fare).
2) Chi fa qualcosa in questa direzione (vuole fare un videogioco) può contare su tutti gli altri lettori che vogliono fare qualcosa e ci si tiene tutti in contatto scambiandosi tools (per ora sprite-editors e map-editors) e mettendosi d'accordo sui formati grafici. - Se volete ora ne avete la possibilità -.
L'obiettivo finale di questi articoli è quello di "tirare fuori qualcosa" completamente fatto da noi e di qualità.
Nei prossimi appuntamenti parleremo di schede musicali, interrupts, metodi per la sincronizzazione, real-mode e protected-mode, ecc...
Per ora direi che può bastare e do appuntamento a tutti coloro che hanno retto il mio modo di scrivere sconfusionato, tipico di quelli che quando sentono parlare di caratteri pensano "signed o unsigned?" e non pensano assolutamente ad un word-processor, alla prossima volta.



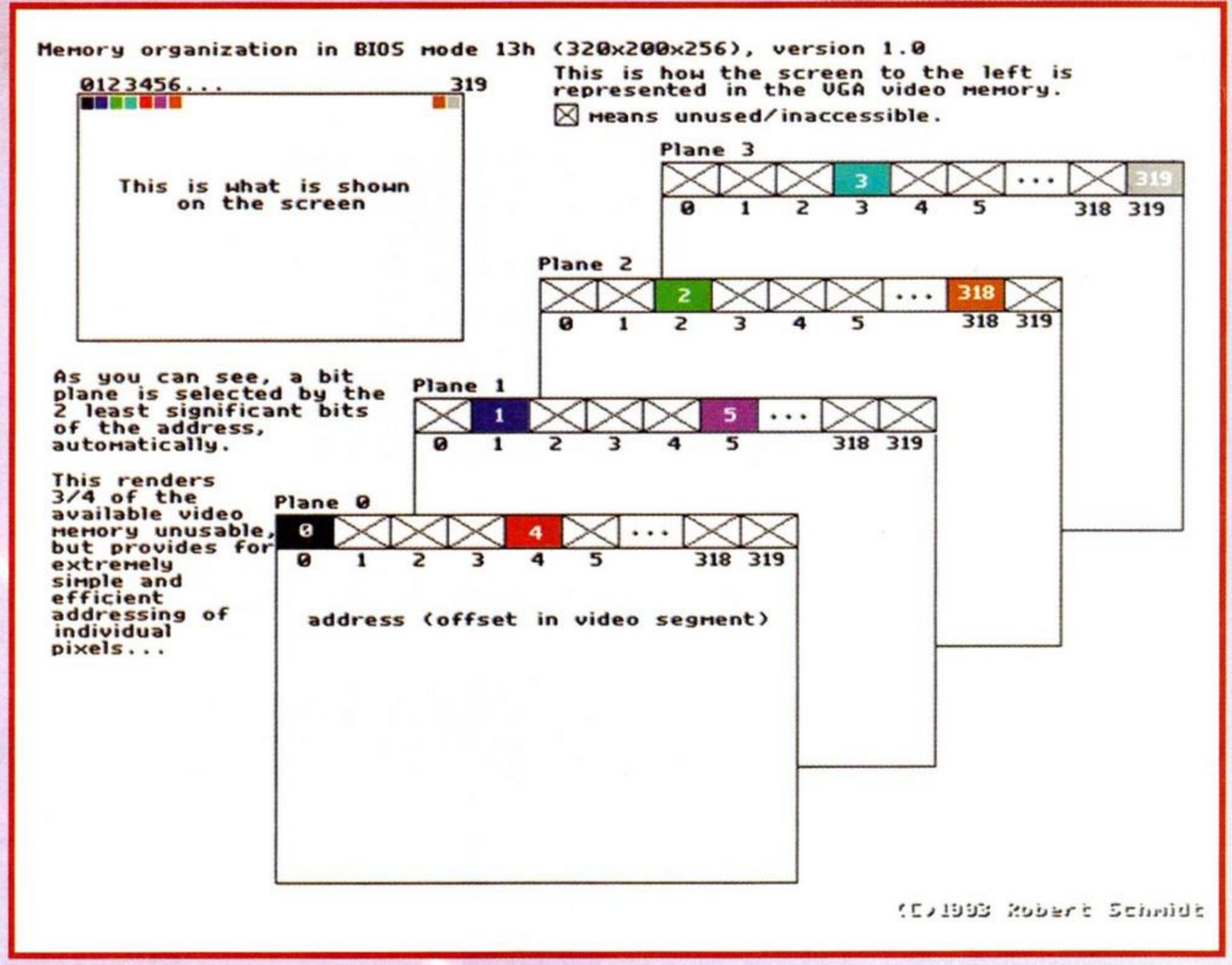
## LE RISORSE

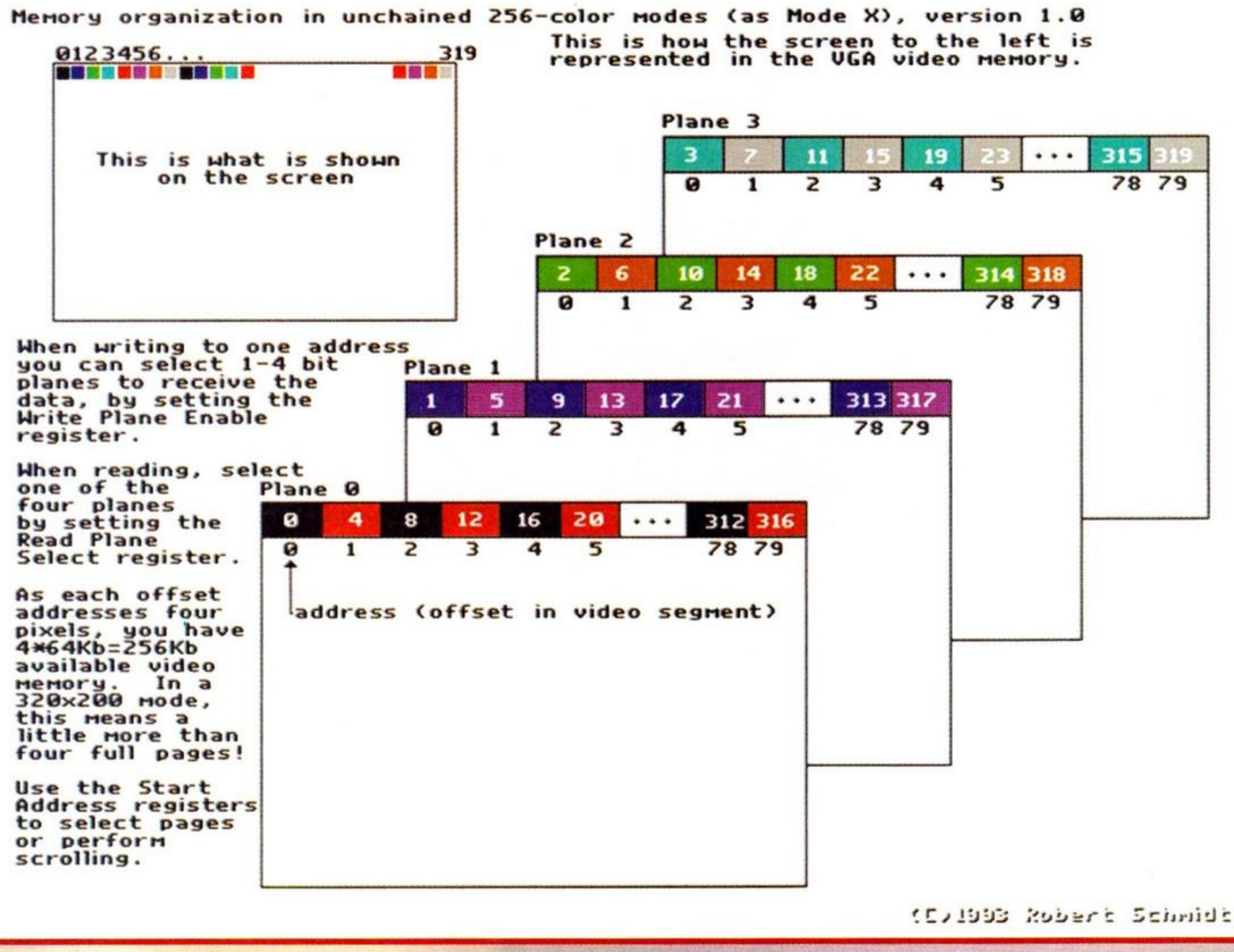
OOOOPPPPPSSSSSSS! Penso di essermi dimenticato una delle cose più importanti, le

risorse!!! Mi spiego meglio: esistono siti Internet o anche BBS fornitissimi su certi argomenti, non ultimo la grafica. Qualcuno di voi conosce SIMTEL? Bene, avete 2 modi per accedere a questa quasi infinita fonte di informazioni e codice freeware:
1) comprare il CD-ROM che viene masterizzato ogni 15 giorni, ma che in Italia arriva con aggiornamenti semestrali.
2) Via Internet, direttamente alla fonte: oak.oakland.edu, oppure nel mirror a noi più vicino: cnuce_arch.cnr.it ( CNR di Pisa ).
Voglio darvi un ultimo consiglio:
Se siete intenzionati a sviluppare un sistema per arcade-games, fate prima un prototipo non in X-mode, perchè questo è facilmente "debacabile", poi convertite le routines grafiche in un secondo tempo.

## X-MODE AGAIN!

Se non volete perdere tempo ad impazzire su un formato grafico piuttosto che un altro potete fare riferimento ad una libreria grafica (XLIB60.ZIP, reperibile dove vi ho indicato prima) che fornisce addirittura le funzioni necessarie a manipolare 3 diversi tipi di sprites in modo particolarmente veloce. Questa libreria potrebbe anche essere una buonissima base per un prodotto più completo; infatti è inconfutabile il fatto che le funzioni contenute in questa .lib (100% assembler richiamabili da Borland C) sono veramente buone (dal punto di vista delle prestazioni), specialmente le bitmap "compilate" che sono secondo me indicatissime per le mattonelle della mappa, anche se questo formato occupa molto spazio. A proposito di XLIB, mi viene in mente che nel pacchetto c'è anche un paio di GIF che spiegano chiaramente l'indirizzamento della memoria grafica in x-mode, che inserisco in queste pagine (spero siano leggibili). E' tutto per ora, adesso tocca a voi... Ciao da Cristiano ( cmontana@cs.unibo.it ).
P.S.: tutto il materiale di cui abbiamo parlato è freeware. Anche il materiale che vorrete spedire e mettere a disposizione di tutti sarà considerato come freeware.



# CHI BEN COMINCIA...

**Abbandonate i panni da artista, da creativo, da scienziato pazzo, ed indossate quelli del "precisino". Mano a bombetta, papillon e guanti bianchi: si parla di analisi.**

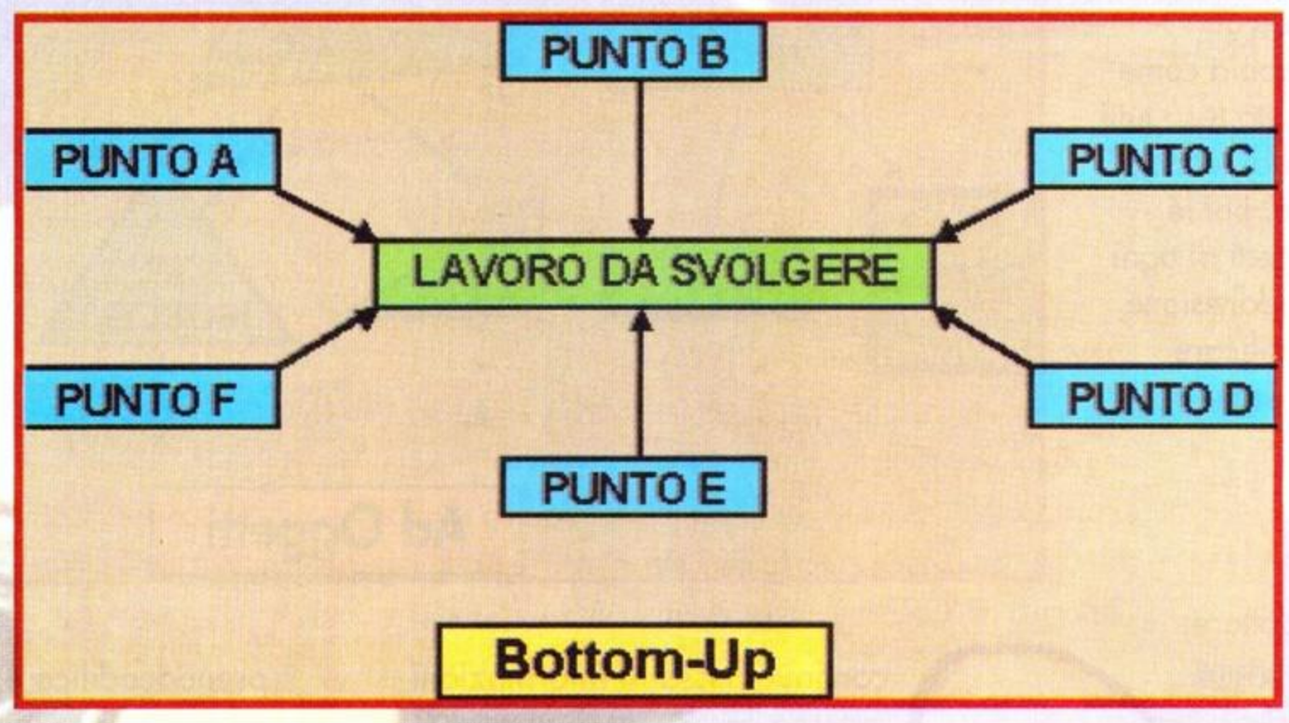
Visto che Cristiano si è presentato, lo faccio anch'io: sono Massimo e ho scritto l'ultima pagina dell'inserto del mese scorso, quella sulle varie figure che concorrono alla realizzazione tecnica di un videogioco, ossia analista, progettista, programmatore di basso ed alto livello e sviluppatore di tool. Quanti anni ho, che musica ascolto, quali malattie esantematiche ho preso da bambino, ve lo risparmio.

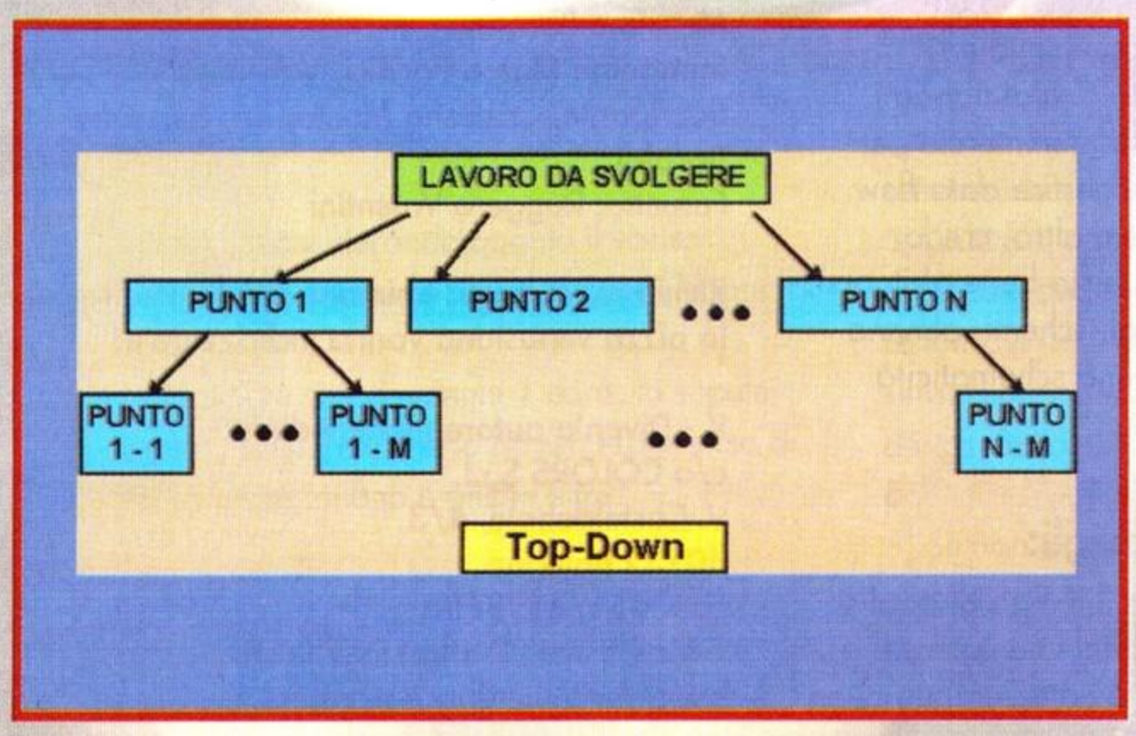
Chiudevo quell'articolo con il consiglio di formare un gruppo di lavoro compatto ma eterogeneo. Bene, io e Cristiano, sia come compagni di corso ad Informatica che come colleghi, abbiamo spesso formato una di queste "strane coppie", di cui peraltro COLORS è piena, e ne abbiamo tratto reciproco vantaggio (lui adesso mangia con le posate e io non dispongo più i barattoli nella dispensa in ordine alfabetico).

Cristiano ricade, pur padroneggiando anche numerosi linguaggi di alto livello, nel profilo che feci del programmatore di basso livello: è genio e sregolatezza, tempesta e assalto, e nell'ambiente universitario si narrava che fosse in grado di programmare a voce via modem.

Io ero il suo alter ego, il lato buono, e mi occupavo principalmente dell'analisi, del progetto, e di tenere a freno i suoi entusiasmi.

Se tra voi c'è qualcuno che si sente razionale e pianificatore o che, come me, ha stentato a seguire i viaggi di Cristiano sui "modi" della VGA, forse gli interesserà leggere qualche pagina più tranquilla su analisi, progetto e principi di programmazione.




## L'ANALISI

Tre domande affliggono l'uomo: chi sono, da dove vengo, dove andrò. Tre domande incombono su ogni progetto software: cosa devo fare, come devo farlo, quanto tempo ci metterò.

L'analisi è la direzione da seguire, la rotta. Avete visto "Caccia a ottobre Rosso"? Connery, non potendo usare i sonar che avrebbero rivelato al nemico la sua presenza, dirige il sommergibile alla cieca dentro uno stretto canale roccioso, basandosi unicamente su mappe e calcoli precisissimi e, guarda caso, non va a sbattere.

Nel software, e i videogiochi non fanno eccezione, è lo stesso: ha senso procedere solo se lo si fa nella giusta direzione, e più lavoro viene svolto navigando a vista, più aumentano le possibilità di collisione.

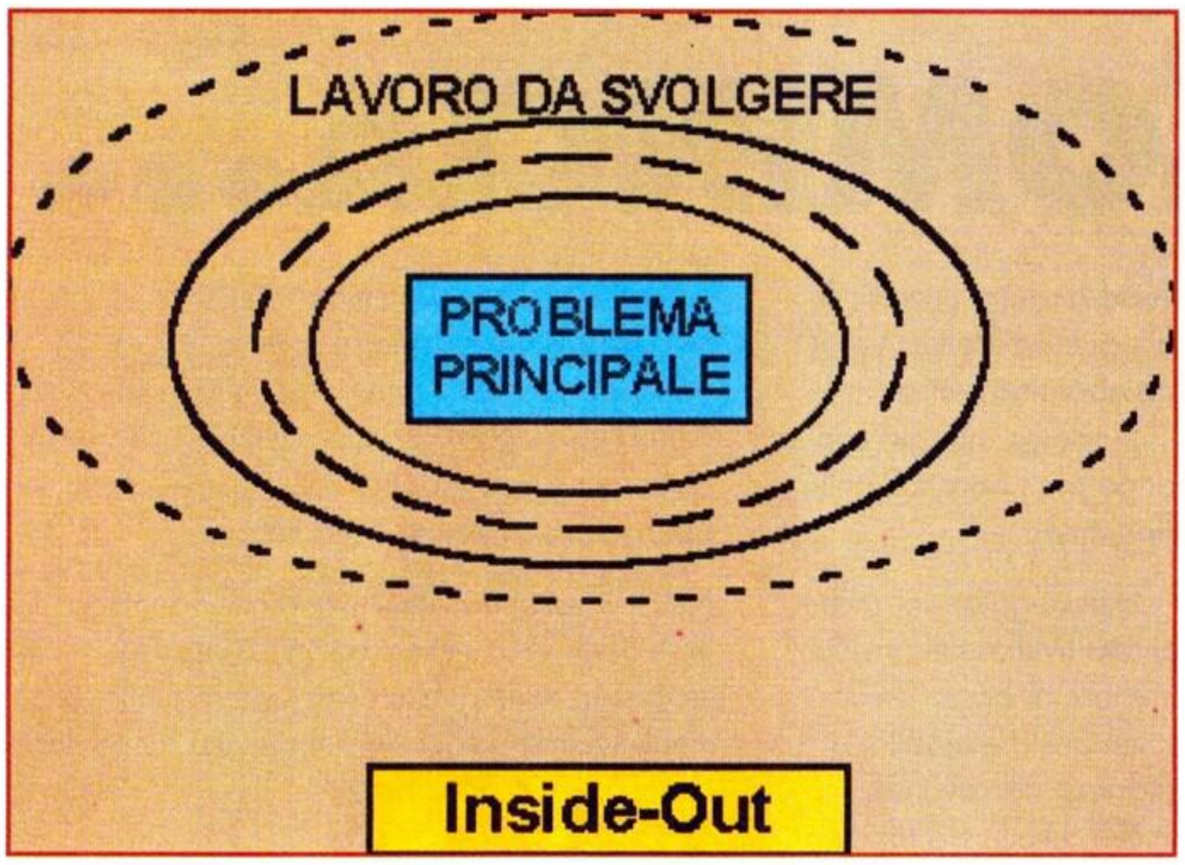
### Visione globale:

Il principio base è quello di avere un'idea generale ma precisa del lavoro da fare, e di scendere in dettaglio per raffinamenti successivi. Il raffinamento, a seconda del problema da affrontare, può seguire una delle seguenti strade maestre, o una loro combinazione:

- **Top-down**: si analizza il problema nel suo complesso, si individuano i sottoproblemi che lo compongono e li si affronta uno alla volta. Quando ogni foglia di questo albero è sufficientemente dettagliata, l'analisi è conclusa. Teoricamente è il metodo migliore ma è anche quello che si scontra più spesso con la pratica, in quanto richiede una conoscenza totale del problema; è ottimo per formalizzare e delegare un lavoro che conosciamo bene e vogliamo sia eseguito ad arte, in quanto rende naturale l'implementazione modulare.

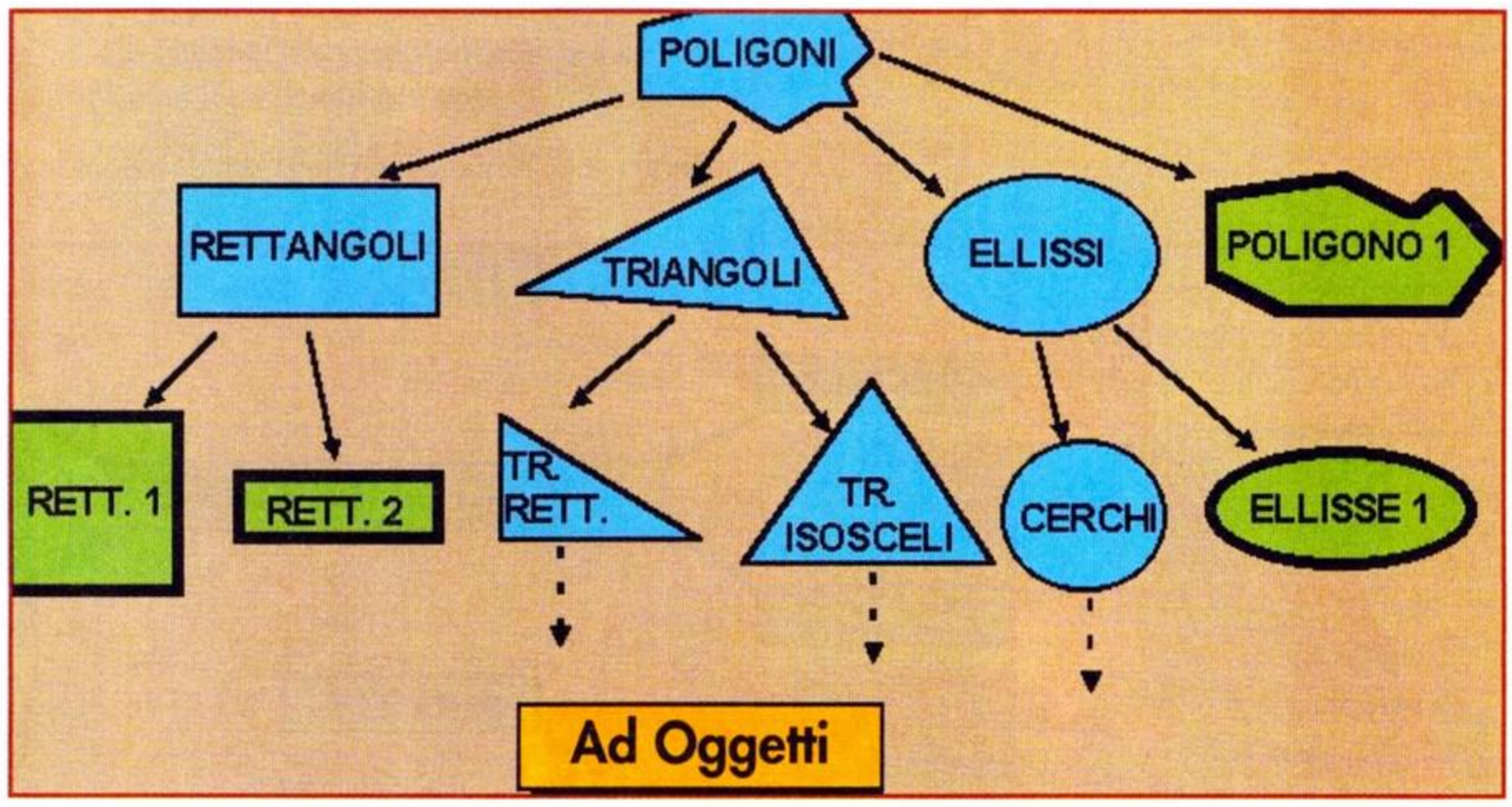
- **Bottom-up**: si utilizza quando sono noti i punti principali di un problema, ma non il sistema completo. Si sviluppano nel dettaglio tali punti e si procede in seguito a formalizzare la struttura che li unisce e li mette in relazione. Da un altro punto di vista è il principio usato quando prima si definiscono gli strumenti che sicuramente saranno necessari ed in seguito ci si preoccupa di come utilizzarli e coordinarli.

- **Inside-out**: analisi "a macchia d'olio", si individua il nucleo del problema, lo si definisce, e poi si pensa ad un contesto nel quale inserirlo efficacemente. Viene usata quando un lavoro è composto di una funzionalità principale ed una serie di opzioni




e compiti accessori, e per lavori che prevedano release successive, dei quali quindi non è possibile avere una visione d'insieme.

- **Ad oggetti:** Si costruisce una specie di albero genealogico che abbia come foglie tutte le componenti del prodotto (es.: tutti i personaggi, le mappe 2D, gli sfondi, ecc..), definendo prima le classi generiche, poi le sottoclassi fino ad arrivare agli oggetti di ogni classe. Fatta questa (difficoltosa) suddivisione diventa semplice aggiungere o modificare caratteristiche senza che i cambiamenti introdotti stravolgano l'analisi.




## Astrazione:

Qualunque metodo decidiate di adottare, l'imperativo rimane lo stesso: ragionare al giusto livello di astrazione. Se state individuando le componenti in cui suddividere il vostro lavoro non potete abbandonarvi a specifiche che riguardino l'interno di una di queste componenti, e così via. Se vi viene in mente qualche dettaglio non abbandonatevi alla tentazione di inserirlo nel discorso o nello schema che state facendo, segnatevelo a parte: il brainstorming è fondamentale per avere buone idee, ma l'analisi deve essere chiara e lineare.

## Modularità:

"I panni sporchi si lavano in famiglia", ossia le informazioni da e per l'esterno devono essere ridotte al minimo indispensabile. Le funzionalità ("task" è più appropriato), vanno individuate seguendo due principi: un'*alta coesione interna* ed una *bassa coesione esterna*. Mi spiego meglio: ogni modulo deve contenere al suo interno tutto e solo quello che gli serve, deve essere un organismo il più possibile indipendente dal resto del mondo e non deve avere bisogno di un continuo flusso di informazioni esterne per vivere, e questo dipende molto dalla scelta che si fa dei moduli stessi.

## Schemi e Diagrammi:

Sono un ottimo ausilio all'analisi, in quanto consentono di esprimere concetti complessi in un linguaggio intuitivo ed immediato. Tralasciando i prodotti in commercio per creare e gestire *data flow diagram* o altro, credo comunque sia bene abituarsi, se non agli schemi, almeno alla massima schematicità espositiva.

## Alcuni consigli:

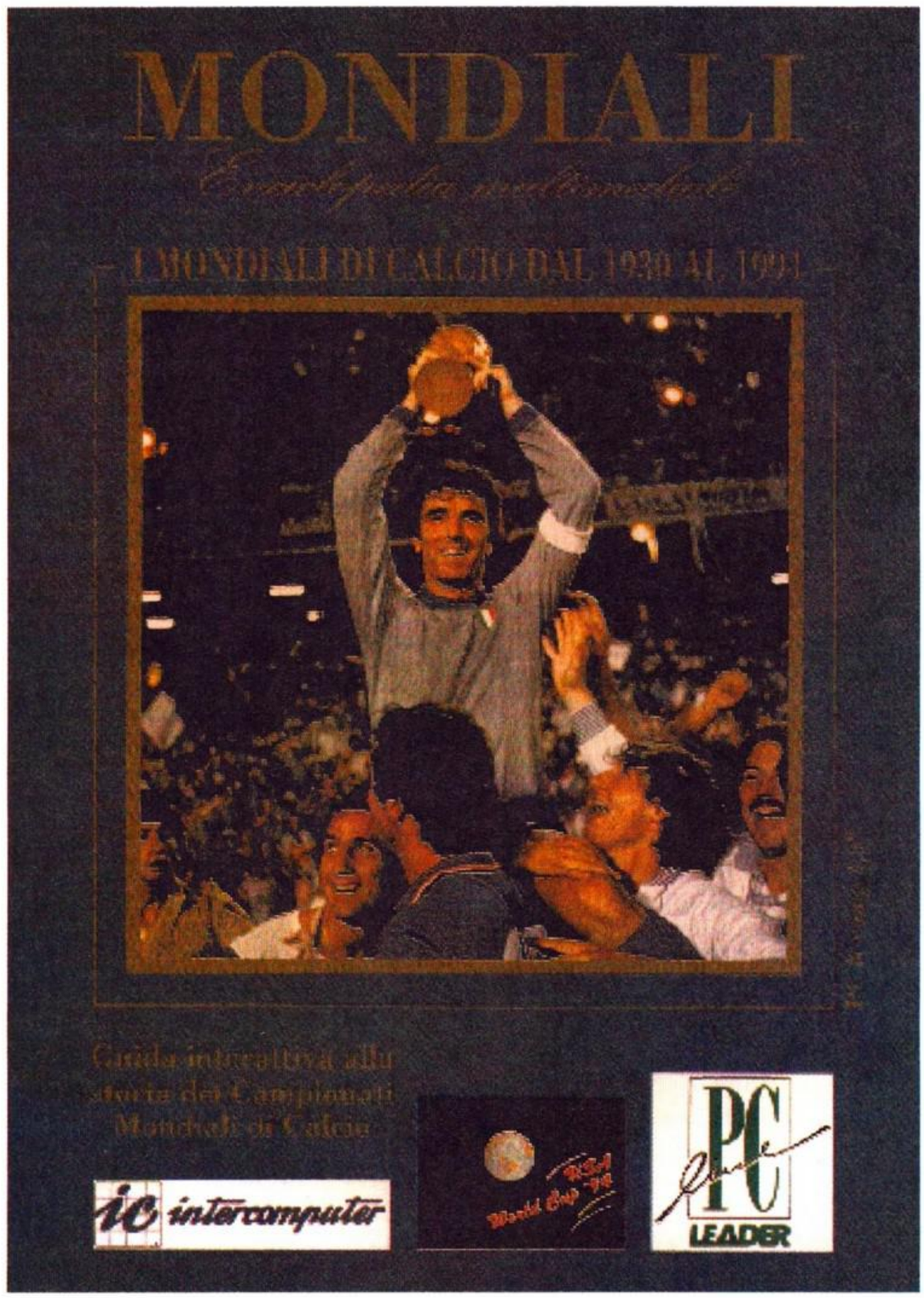
Non confrontate il tempo di analisi con quello dell'implementazione diretta: un lavoro nato su di un buon terreno è meno soggetto a costosi e rischiosi interventi di manutenzione e, nel caso, è molto più flessibile. Ad ogni modifica chiedetevi quali fasi coinvolge: se dovete cambiare qualche riga di codice fatelo e basta, ma una modifica importante deve partire dal progetto o addirittura dall'analisi, in modo che tutte le fasi della vita del software siano coerenti tra loro. In altri termini, dopo dieci modifiche l'analisi ed il progetto iniziali hanno ben poco a che vedere con il codice attuale, e ad un nuovo intervento tutto il tempo che avevate impiegato a progettare ed analizzare non potrebbe più essere sfruttato. Separate analisi e progetto, fermandovi con la prima non appena rischiate di sconfinare nella giurisdizione del secondo (strutture dati, pseudocodifica e suddivisione in file sorgenti sono progetto, non analisi). Nei prossimi numeri: il progetto, lo stile di programmazione, tutto sul punto croce e la crostata di frutta.

**Testi: Ivan Venturi, Valentina Sacripante, Gabriele Vegetti, Cristiano Montanari, Massimo Baraldi**
**Immagini: Marco Pacifici, Valentina Sacripante, Cristiano Montanari, Massimo Baraldi**
**Fumetto: Ruggero Valentini**

**Richieste, consigli, opinioni, insulti, ricette per la pizza venusiana vanno indirizzate a:**

**K - Diventa autore multimediale**
**c/o COLORS S.r.l.**
**V. Casteldebole, 4/3**
**40132 Bologna**
**Fax. 051/6198786**
**E-Mail: raven@colors.italia.com**
**http://www.italia.com/colors**

# LA PRIMA ED UNICA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE SUI MONDIALI DI CALCIO.




A SOLE LIRE
**59.000**

VERSIONE PC - IVA COMPRESA

*TUTTE E 15 LE COPPE DEI MONDIALI COMPRESA QUELLA USA '94.*

*516 PARTITE, 58 SQUADRE, 152 PAESI, 3439 GIOCATORI.*

*ANIMAZIONI, EFFETTI SONORI E FOTO A COLORI.*

*TUTTE LE SEDI DEI MONDIALI. IL CALENDARIO COMPLETO DELLE PARTITE. LE SCHEDE TECNICHE DEI CALCIATORI.*

**UNA GUIDA COMPLETA PER CONOSCERE TUTTA LA STORIA DEI CAMPIONATI MONDIALI DI CALCIO DAL 1930 AD OGGI.**

UN ALTRO PRODOTTO

TELEFONO 030 - 2400560

TUTTI I MARCHI, LOGO E FOTO CITATI SONO DI PROPRIETA DEGL'AVENTI DIRITTO.

## IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

**PAC-LAND**

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA

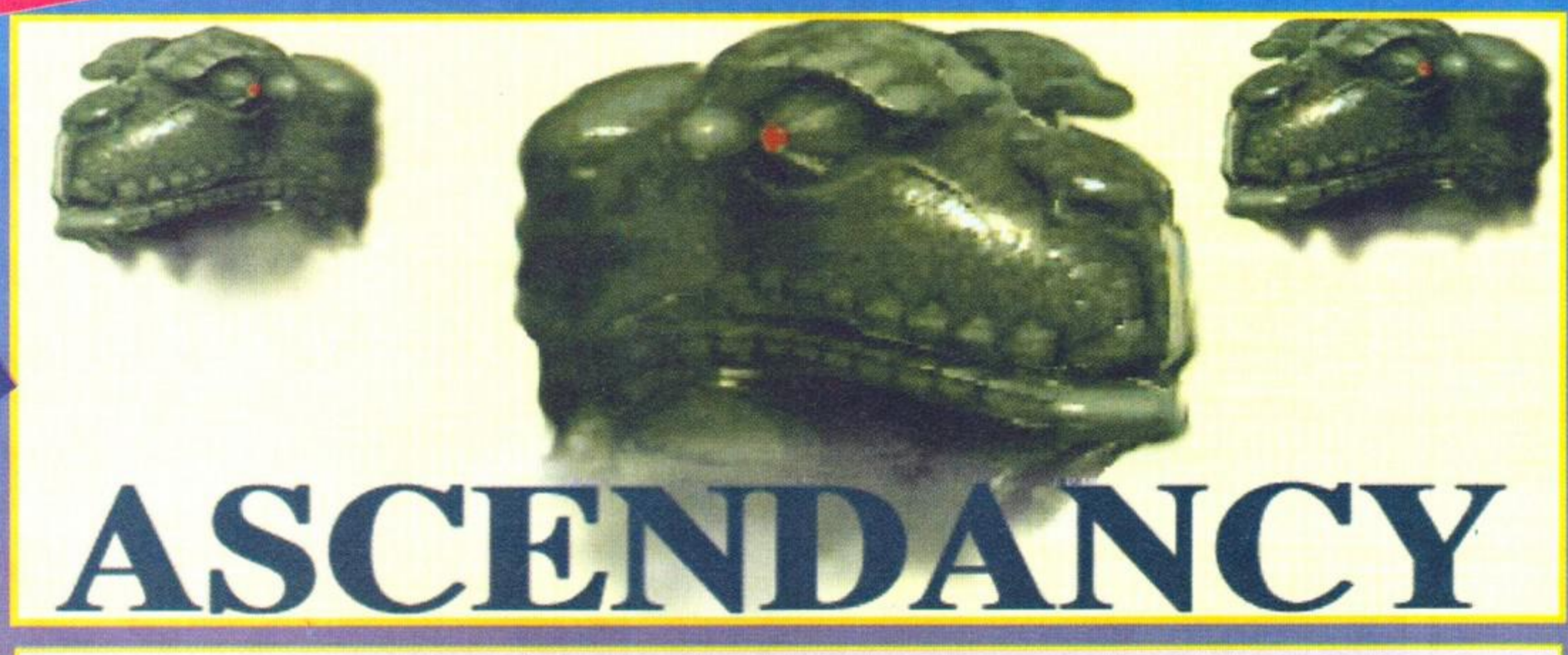
**MEGASTORE**

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

CONSEGNA GRATUITA IN TUTTA ITALIA

ORDINI TELEFONICI & FAX 081 - 8497349

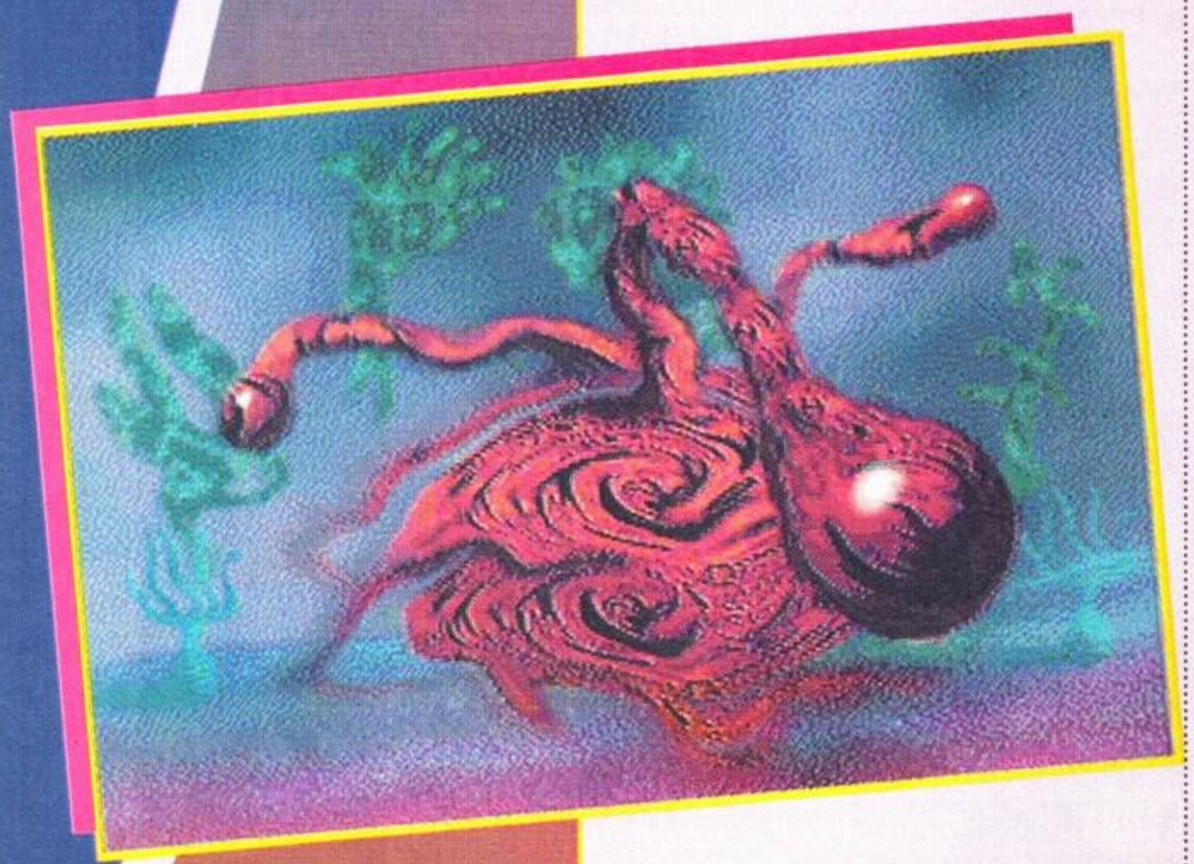
PC PC-CD ROM



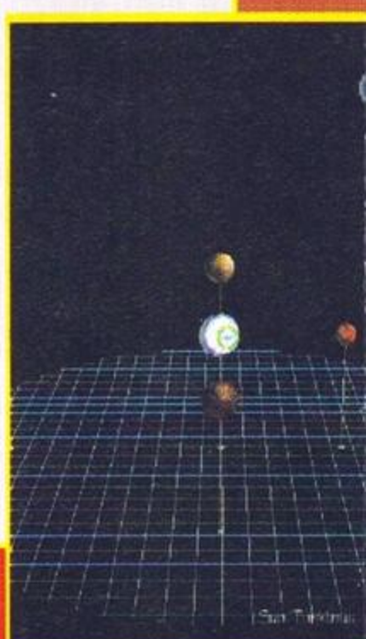
# ASCENDANCY

Fino ad oggi non si era mai visto un gioco che riuscisse a mettere insieme il mistero delle esplorazioni spaziali di Star Trek, la tensione dei difficili rapporti interspaziali tra federazione e ribelli di Guerre Stellari e le difficoltà manageriali di un Sim City. Ma Ascendancy, in qualche modo, ci è riuscito. Al tempo! Che nessuno viaggi troppo in là con la fantasia.

**'Spazio, ultima frontiera'... così aveva inizio uno dei telefilm più appassionanti della storia, Star Trek, e così potrebbe avere inizio un telefilm tratto da questo gioco della Logic Factory, dove voi avrete il compito di far crescere ed espandere la vostra civiltà, fra i pericoli e le insidie dello spazio misterioso.**

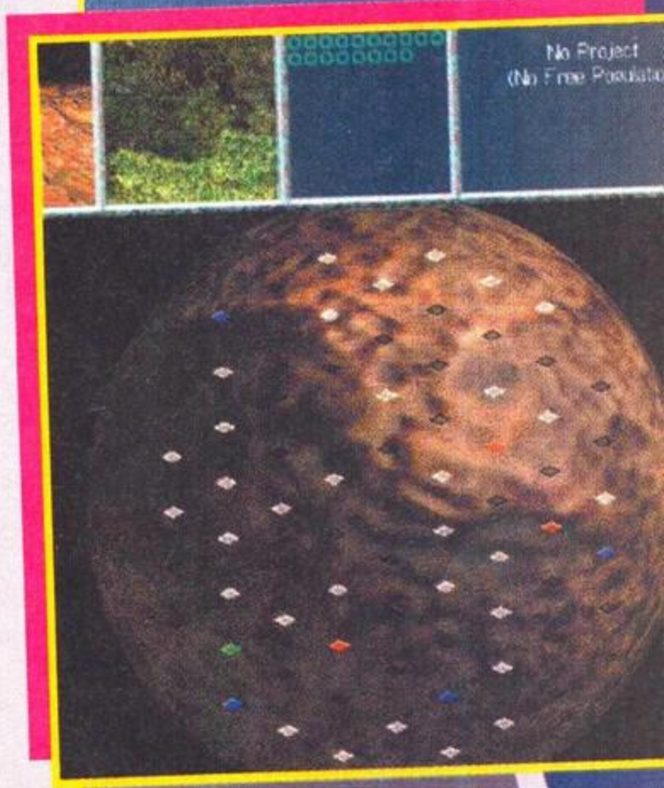


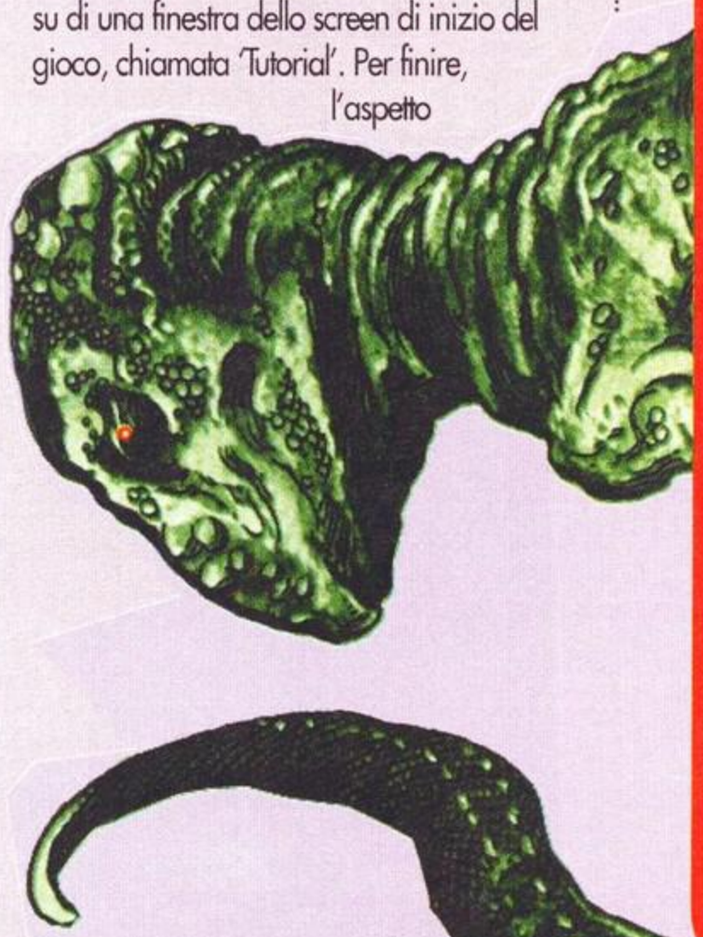
Ascendancy non è uno sparatutto, né un punta e clicca, né Tie Fighter, né altro che possa lontanamente assomigliare alle suddette saghe spaziali. Ascendancy è uno strategico puro, dove solo il modo in cui utilizzerete il vostro cervello vi permetterà di raggiungere il successo nel perseguimento del vostro scopo. Quest'ultimo, ovviamente, non è altro che la colonizzazione, lo sviluppo ed il mantenimento del maggior numero possibile di pianeti del vostro sistema solare, prima, e degli altri sistemi della galassia, dopo, mica male no?
Effettivamente Ascendancy ripropone certi elementi strategici che abbiamo già comprovato ad esempio in Caesar 2, come la necessità di gestire contemporaneamente lo status sociale e culturale della popolazione con lo sviluppo di una città - qui si parla di un intero pianeta - ma ovviamente, tutte le similitudini che si possono trovare tra Ascendancy e tutti gli altri strategici in commercio devono essere viste sotto un'ottica decisamente differente. Nel gioco non è importante il semplice sviluppo di un pianeta, ma quello della vostra civiltà stessa. Determinante, ai fini della creazione di un impero intergalattico stabile e duraturo nel tempo, infatti, sarà la vostra strategia nel garantire un livello medio- alto di sviluppo a tutti i pianeti da voi gestiti e non semplicemente ad un gruppo di essi: le altre civiltà intergalattiche, potranno infatti approfittare delle vostre lacune per perseguire il loro scopo che, guarda caso, è preciso ed identico al vostro. Entrando nel dettagli di Ascendancy, partiamo con la possibilità di scegliere in modo assolutamente libero il tipo di situazione spaziale che vogliamo affrontare ed il tipo di atteggiamento extraplanetario che vogliamo condurre. In altri termini, possiamo scegliere di diventare una tra le oltre venti razze diverse che Ascendancy ci presenta - non esiste niente di simile all'uomo - basandoci semplicemente sulla nostra simpatia verso la loro storia e la loro attitudine generale: ce ne sono di pigre, di intelligenti, di violente, di pacifiche, eccetera, un mare di possibilità su cui fondare la nostra scelta iniziale.
Dopodiché si potrà scegliere il tipo di sistema solare e di galassia che vogliamo affrontare, aumentando o riducendo il numero delle stelle che faranno parte del nostro campo di gioco. Il numero delle razze e delle galassie incluse nel gioco, potrà a sua volta essere determinante ai fini della nostra riuscita. Per finire il discorso del setup di Ascendancy, dovremo anche scegliere il tipo di atteggiamento generale che caratterizzerà i nostri incontri con le altre razze: naturalmente la scelta dovrà essere tra il classico 'buono, brutto e cattivo' e quindi tra un atteggiamento mite,



neutrale o decisamente ostile. Fatte le scelte preliminari si verrà proiettati nella galassia, nel nostro sistema solare, in uno spazio nel quale già possediamo almeno un pianeta ed una colonia da far evolvere come si deve. A differenza di molti altri strategici, in Ascendancy la possibilità di costruire industrie, laboratori di ricerca ed altro, non sarà legata ad un discorso economico (andate voi ad offrire diecimila lire ad un'ameboide peloso!), ma ad una questione di tempo e di mano d'opera. Ogni costruzione, infatti necessiterà, di un determinato numero di giorni per essere realizzata, che si abbasserà via via che la popolazione del pianeta andrà aumentando. Man mano che le vostre conoscenze tecnico-pratiche si consolideranno, potrete anche dare inizio ad uno sviluppo collaterale, che vi permetterà di fare delle scoperte assai utili, come i motori interstellari, la possibilità di controllare la gravità, un certo numero di armi e, soprattutto, la conoscenza necessaria a costruire una robusta e potente nave intergalattica. Per espandervi e colonizzare altri pianeti, dovrete infatti recarvici personalmente ed ivi installare la vostra colonia, dalla quale ripartire con gli stessi procedimenti per far sviluppare il pianeta e poter costruire altre navi spaziali. Anche in merito alla costruzione delle astronavi, Ascendancy ripropone il solito discorso strategico: vi converrà stipare la vostra Enterprise di coloni e di strutture utili al rapido sviluppo del vostro prossimo pianeta, oppure sarà meglio dotarla di potenti armi per garantirvi da eventuali attacchi da parte di razze diverse? A voi la scelta. Oltre a questo oceano di decisioni che dovrete prendere nel corso del gioco, ve ne saranno altre che, per così dire, cambieranno la tipologia del gioco stesso. In alcuni casi, infatti, i vostri pianeti verranno contattati a mezzo astronave - o per fermo posta - dalle altre civiltà, senza che vi sia un chiaro intendimento ostile per farvi scattare l'allarme rosso. In questi casi, il fine di questo contatto potrà essere deciso dalle risposte che vorrete dare alle domande che vi verranno poste, o dalle reazioni che dimostrerete a seguito delle loro affermazioni. Si potrà quindi scatenare una guerra o un reciproco rapporto di scambi commerciali e di conoscenze. Neanche gli amanti dell'azione verranno delusi da Ascendancy: a livello orbitale o, più facilmente, nello spazio profondo, potranno essere chiamati a difendere la propria civiltà dagli attacchi delle altre, venendo coinvolti in una vera e propria battaglia spaziale, ovviamente piuttosto stilizzata graficamente. La giocabilità di Ascendancy merita un plauso particolare: nonostante tutte le regole e le caratteristiche del gioco siano state ovviamente riprodotte nel classico manualino di istruzioni, qualsiasi funzione relativa ai vari comandi e tutte le regole da sapere per poter iniziare a giocare e sperare di vincere, vengono ampiamente e dettagliatamente spiegate, anche in modo pratico, cliccando su di una finestra dello screen di inizio del gioco, chiamata 'Tutorial'. Per finire, l'aspetto sonoro di Ascendancy è pressoché unicamente legato ad una serie di musichette che creano la classica atmosfera cupa e particolare alla Aliens o alla 2001 Odissea Nello Spazio, perché per il resto dialoghi o altre cose del genere non esistono (avete mai sentito una specie di coso gassoso parlare o cantare?). Concludendo, Ascendancy è uno strategico che differisce in modo sostanziale dagli altri provati fino ad oggi, se non altro perché il suo stesso campo d'azione è totalmente differente... non siamo più sulla nostra amata Terra, siamo nello spazio e non siamo neanche più umani. Il nostro compito non è solo quello di evolverci e di espanderci, ma è anche quello di stare attenti a non estinguerci... sarebbe un peccato no?

**Daniele Falzone**



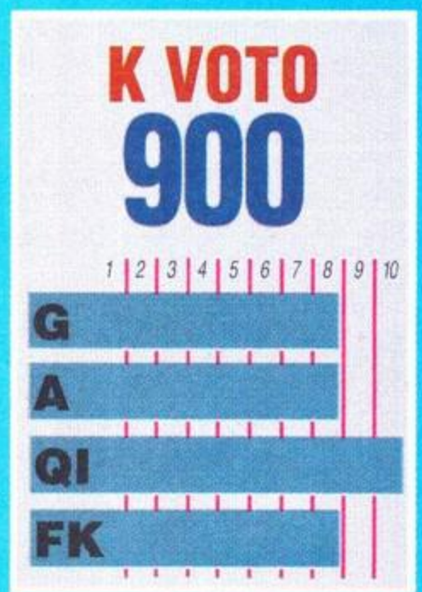


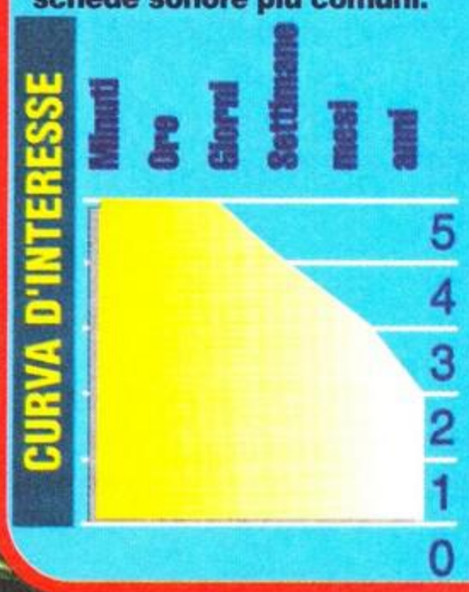
# ASCENDANCY

**Genere:** Strategico
**Casa:** Virgin
**Sviluppatore:** The Logic Factory

## PC-CD ROM

**Ascendancy gira su di un 486 a 33MHZ con 8 mega di RAM e 15Mb di spazio libero sull'hard disk. Il sistema richiesto è il solito MS-DOS 5.0 o seguenti, ma gira anche sotto Windows '95. E' necessario un CD-ROM a doppia velocità ed uno schermo SVGA a 256 colori. Supporta tutte le solite schede sonore più comuni.**



PC-CD-ROM

# TIE FIGHTER COLLECTOR CD EDITION

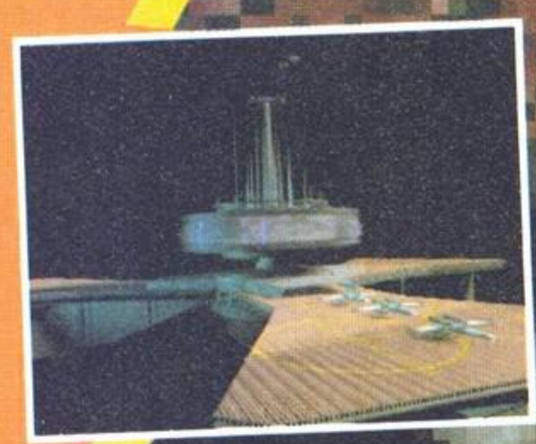
STAR WARS

SIMULAZIONE SPAZIALE

GRANDIOSO

La Lucas Arts, regina della trasposizione a videogioco della saga di Guerre Stellari, rilancia il gettonatissimo

## Nuove missioni avvincenti e nuova grafica in azione, fanno di Tie Fighter Gold un vero gioiello

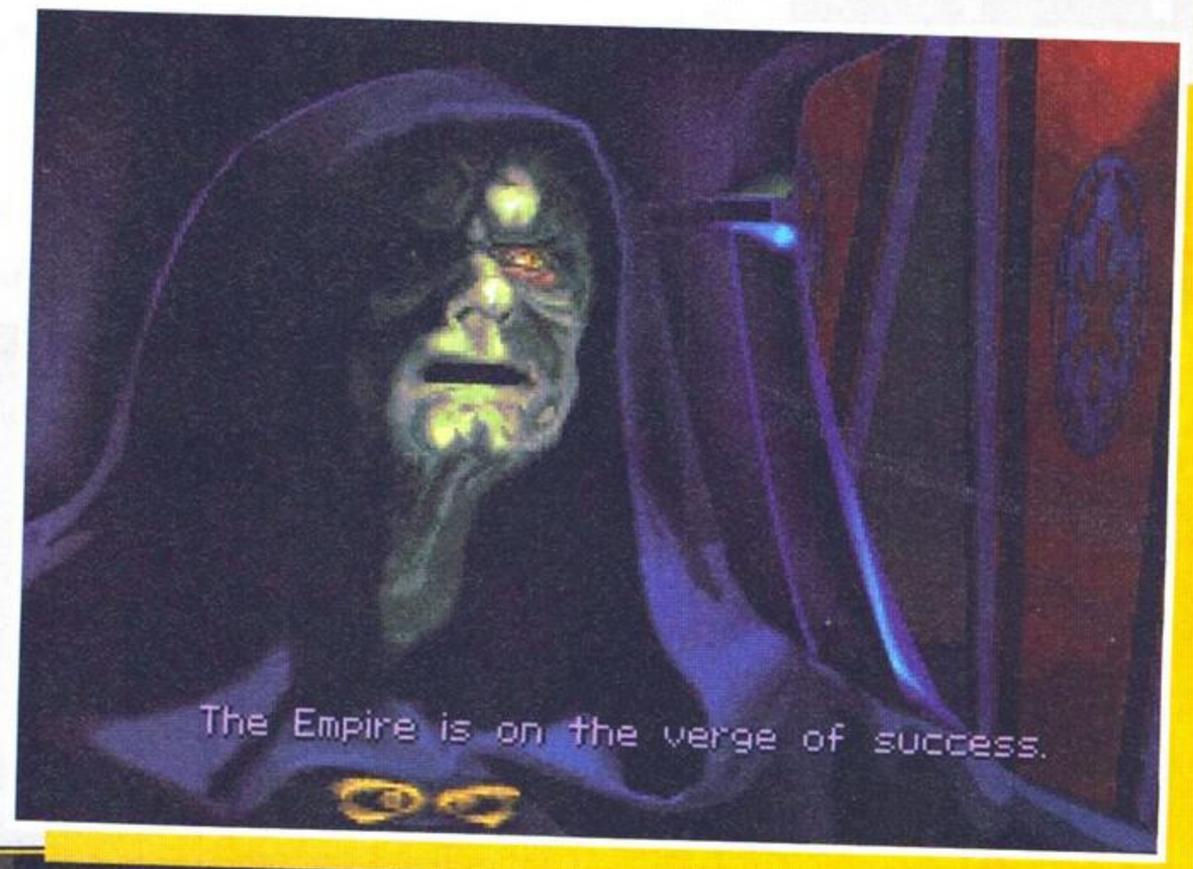


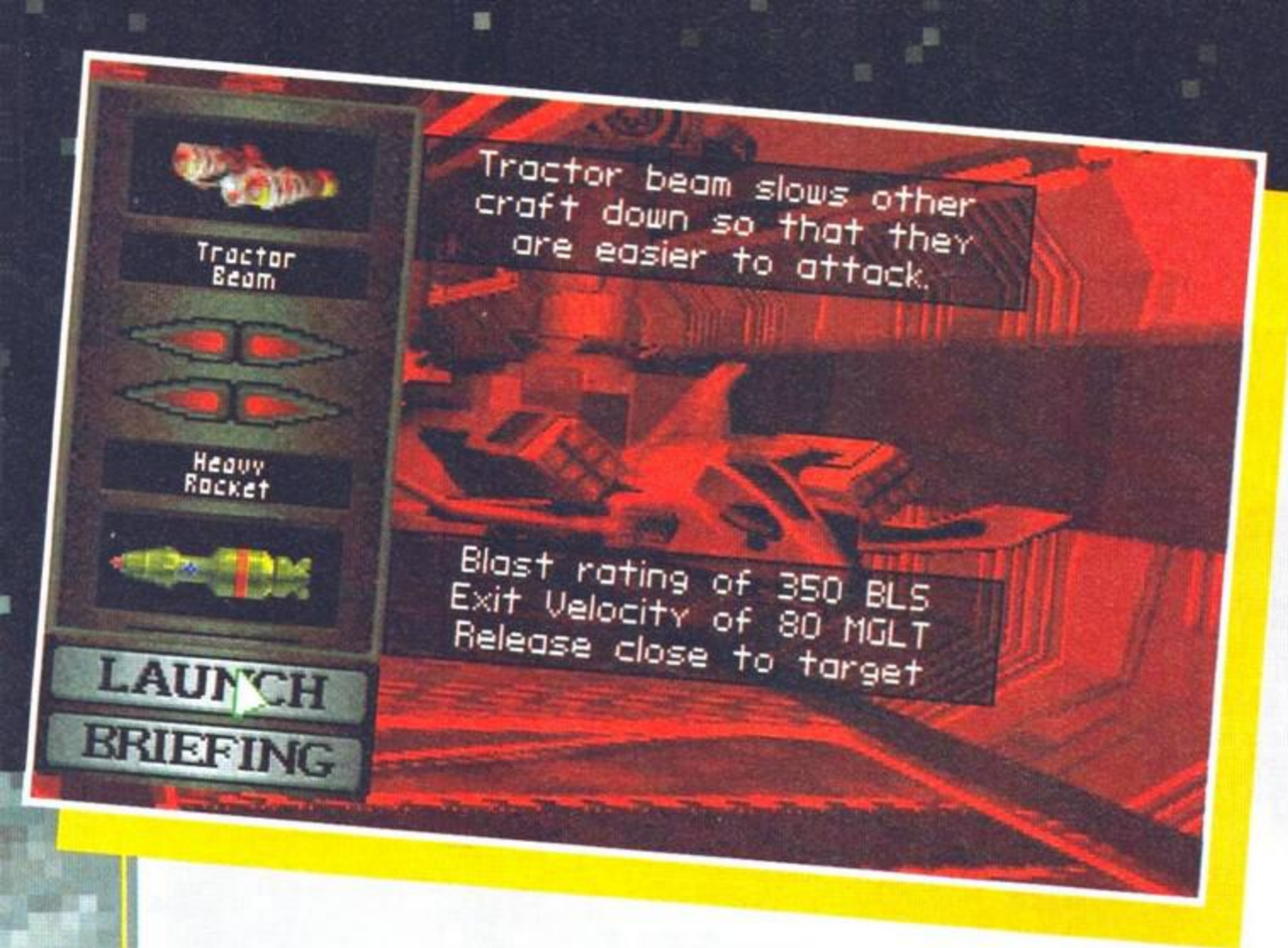
simulatore di volo spaziale concretizzando l'obiettivo di un rinnovamento rispondente alle aspettative del suo pubblico. L'immediata sensazione, quando si avvia il gioco, è di avere sotto le mani solo una spudorata fotocopia della precedente versione.
Menù iniziale, hangar, Tie a disposizione e armi, non cambiano di un pixel. Persino le musiche che accompagnano le missioni e gli effetti sonori sono immutati. In un primo momento, la perplessità iniziale sulla portata delle innovazioni è lecita.
Niente paura, con l'introduzione di 11 nuove battaglie e l'opzione di poter giocare in Svga alla risoluzione di 640 x 480, accontentano anche lo smanettone più esigente. La definizione dei dettagli dell'abitacolo del Tie e delle molteplici astronavi, è davvero sorprendente. Il privilegio dell'alta definizione, purtroppo, va a giovamento di chi si può permettere un PC dalle prestazioni eccellenti, vale a dire Pentium o almeno 486 DX4 100.

La prima versione di Tie Fighter mi ha impressionato per la qualità grafica, nonostante il limitato riquadro di 320 x 200. Il rifacimento non mi manda in estasi perchè non sussistono tutti i presupposti.
La grafica eccezionale, da sola, non costituisce l'elemento fondamentale del divertimento e del piacere di giocare, è una fortuna quindi che altre componenti contribuiscano a dare una globale e positiva valutazione del gioco.
Detto questo, il coinvolgimento complessivo del giocatore nelle azioni di battaglia, ora, è accresciuto grazie ad un realismo sempre più convincente delle esplosioni dei caccia ribelli disintegrati e dei dettagli dei velivoli inquadrati.

### L'IMPERO COLPISCE ANCORA

Nelle prime missioni, la flotta imperiale viene messa gravemente in difficoltà dalla presenza di un traditore. La Death Star, punta di diamante dell'Impero, viene espugnata dalle forze ribelli. Con il procedere del gioco le carte si rovesciano al punto che Darth Vader riesce a scoprire e ad estirpare la mela marcia. La base



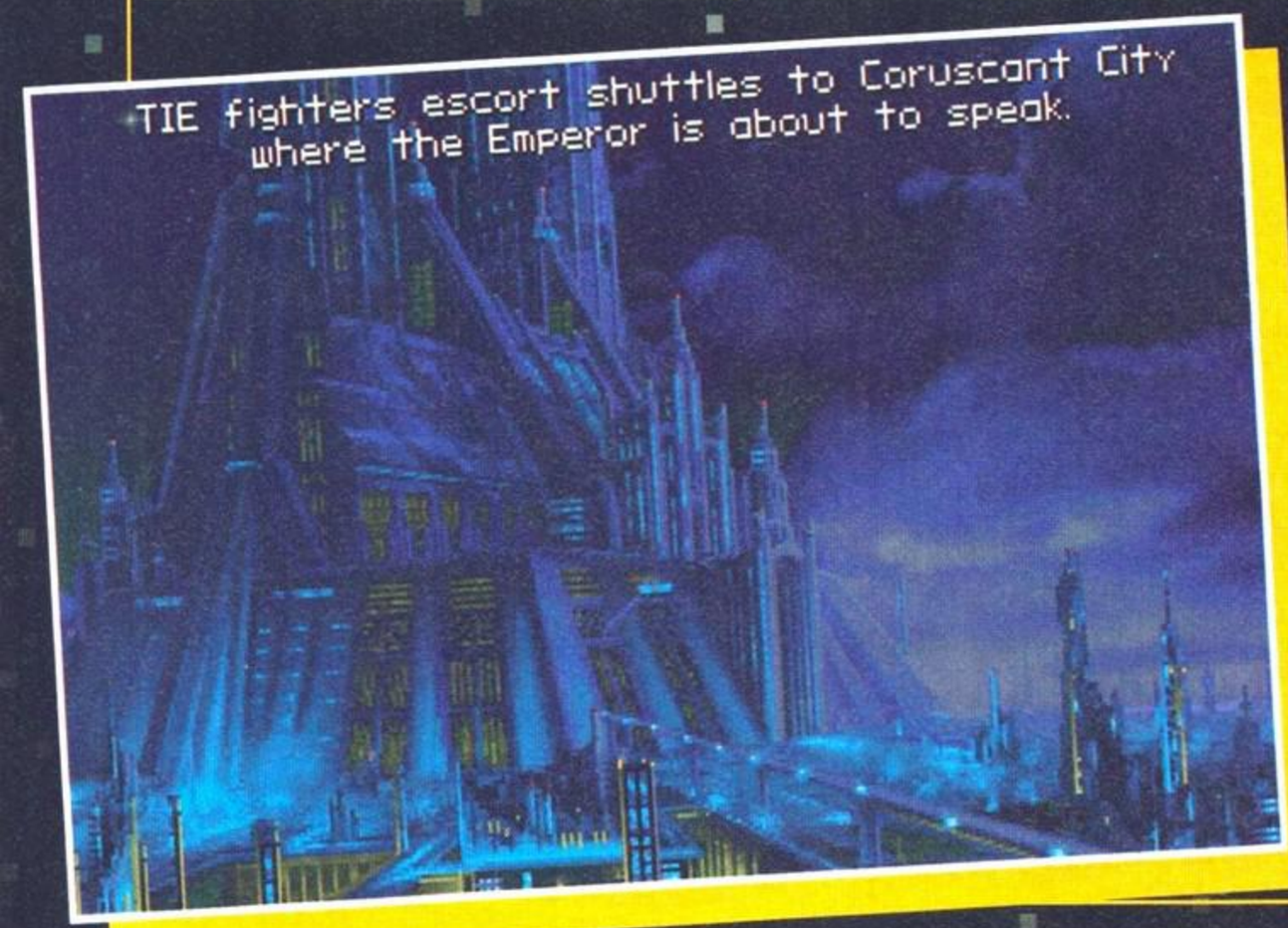



**...l'introduzione di 11 nuove battaglie e l'opzione di poter giocare in Svga alla risoluzione di 640 x 480, accontentano anche lo smanettone più esigente**

dei ribelli viene distrutta ed i superstiti riescono a rifugiarsi verso Outer Rim, dove daranno parecchio filo da torcere alle forze imperiali.
Nelle splendide sequenze animate, che accompagnano il gioco, assisterete al tradimento di un

ammiraglio imperiale passato ai ribelli. Per non togliervi la soddisfazione di conoscere in anticipo la pena inflitta al traditore, faccio appello alla vostra immaginazione, che verrà soddisfatta a distanza di qualche battaglia.
Non si può certo affermare che la fantastica saga di Guerre Stellari sia al tramonto e lo conferma la recente rimasterizzazione in THX dei tre film della serie cinematografica. La coincidenza di tali eventi, casuale o meno, non è importante ma, decisivo ai fini del divertimento, è riuscire a cimentarsi in piacevoli scorribande con i super veloci caccia spaziali di Darth Vader.
La Lucas dedica tutti i suoi sforzi non solo a ottimizzare la serie dei Tie Fighter ma è impegnata anche sul fronte dell'avventura mozzafiato Wing Commander, passata di recente alla seconda release, per la cronaca recensita su K di Dicembre scorso.
A chi non ha acquistato o non è stato pienamente appagato dalla prima versione, consigliamo caldamente l'acquisto di Tie Fighter Gold, considerata l'opportunità di poter sfruttare l'ottima risoluzione video. Chi invece pretende da un gioco, smanettato in lungo ed in largo, delle profonde e sostanziali novità, non solo grafiche, rifletta prima di investire il proprio denaro.

***Roberto Buttinoni***



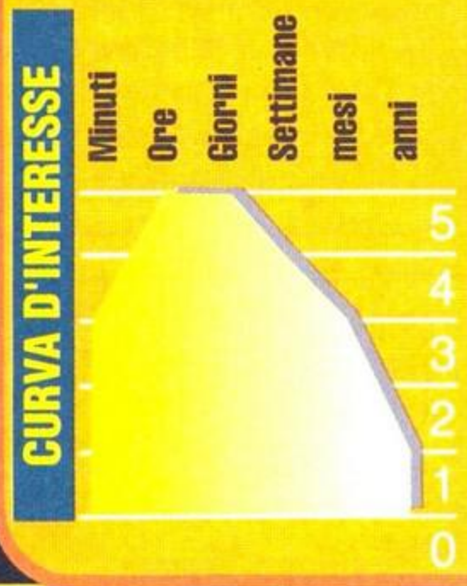

## TIE FIGHTER COLLECTOR CD ED.

**Genere:** Simulatore di volo spaziale
**Casa:** Lucas Art
**Sviluppatore:** Interno

**PC-CD ROM**

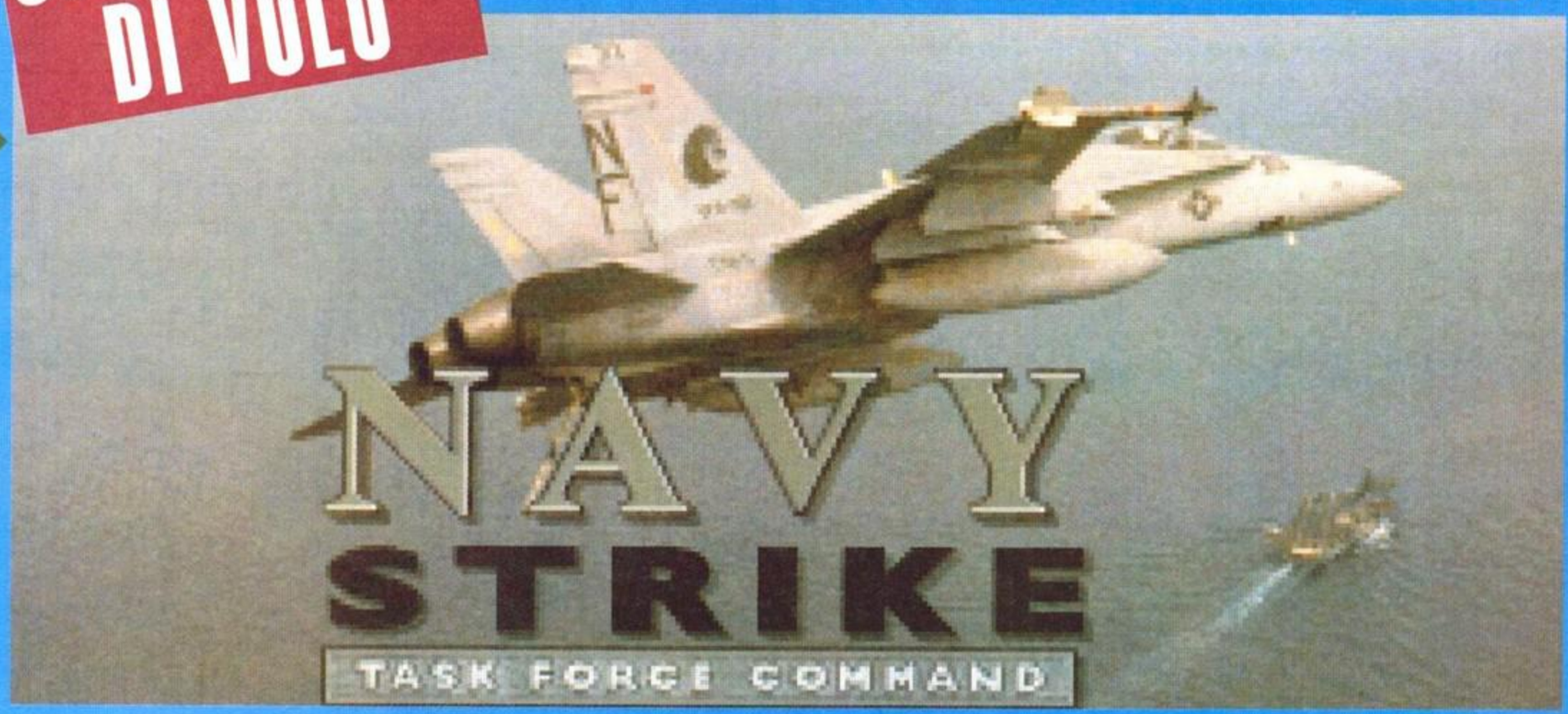
**Per giocare ai tradizionali 320 X 200 basta un 486 DX a 40 Mhz o meglio un DX2 66 con 8 mega di RAM, mentre per salire a 640 x 480 a pieni dettagli occorre un bel Pentium almeno a 75 Mhz.**

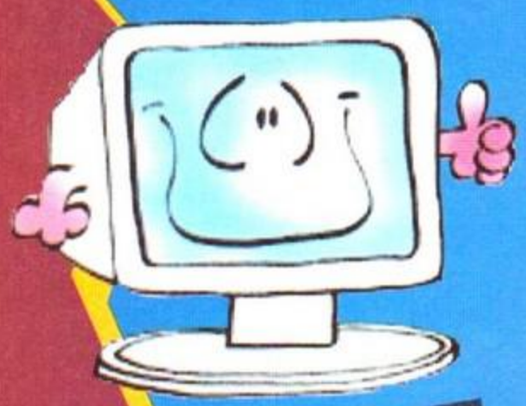
**K VOTO 925**



PC CD-ROM

# SIMULATORE DI VOLO



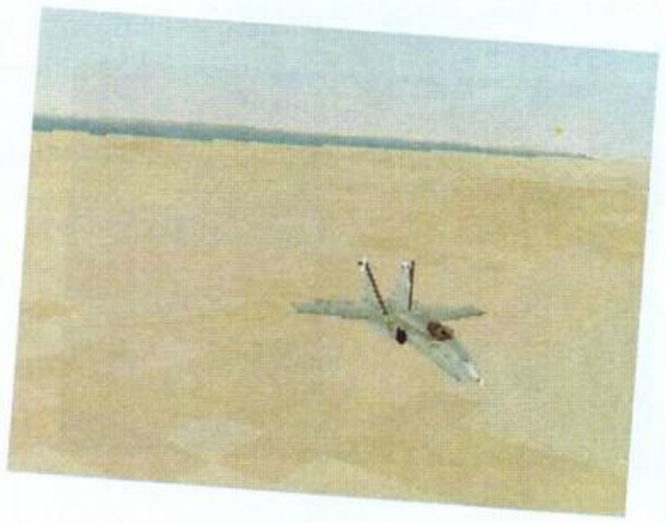



APPASSIONANTE

**Dopo i fasti di Dawn Patrol e di Air Power, tornano sugli schermi del vostro PC i Rowan software con una nuovissima simulazione di volo ambientata, questa volta, ai giorni nostri (e nell'immediato futuro)**

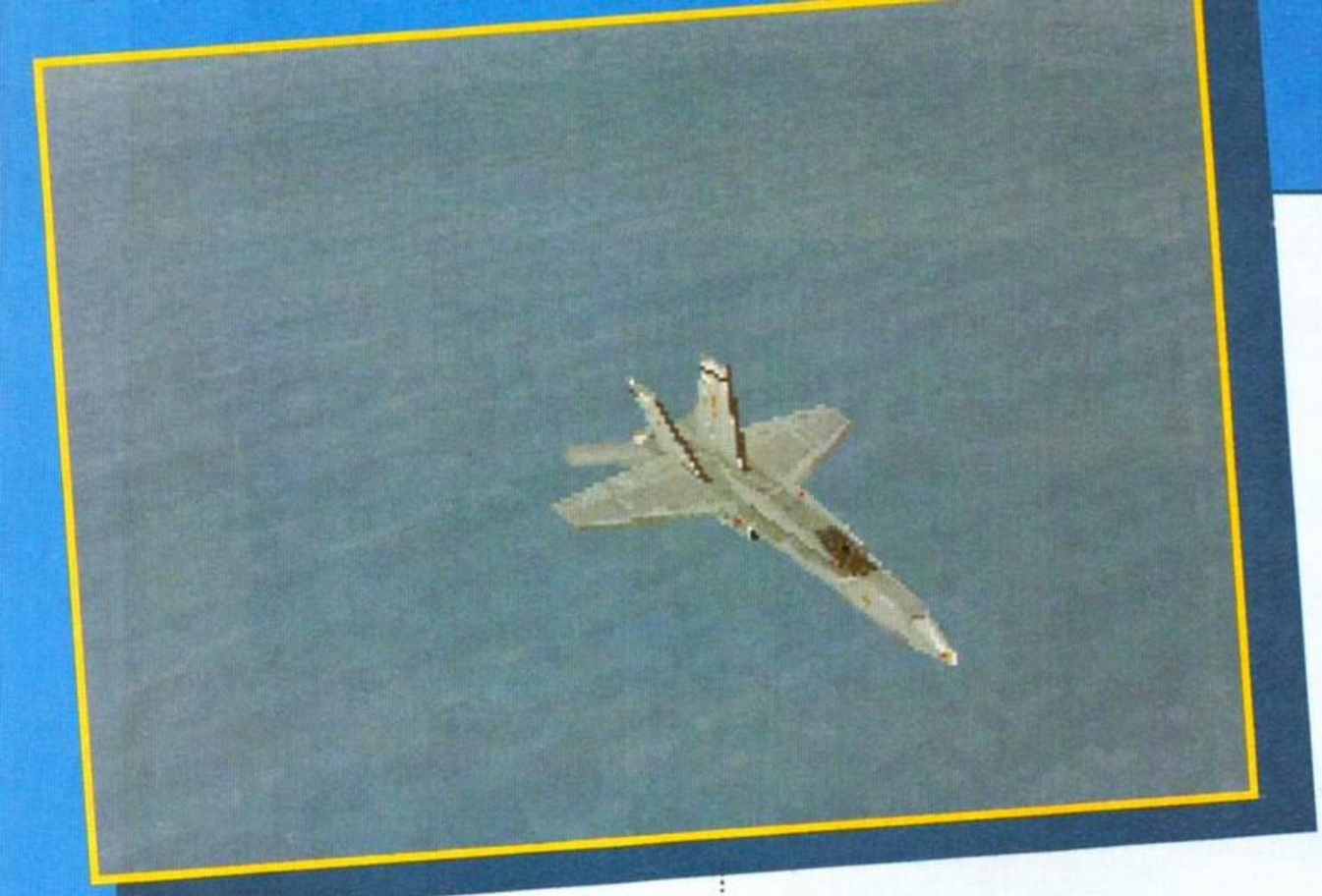
La fine della guerra fredda pareva aver tolto l'ispirazione necessaria ai game designer per ambientare scenari contemporanei credibili che facessero da sfondo ad un buon gioco di guerra. In realtà il frazionamento estremo seguito alla perdita di potere dell'impero sovietico ha prodotto innumerevoli focolai di conflitto sparsi un po' per tutto il mondo, che hanno visto impegnate con alterne fortune le forze dell'ONU; ed è proprio in una di queste task force che Navy Strike vi darà l'opportunità di comandare una squadriglia di aerei da combattimento, per cercare di gestire al meglio una forza d'intervento impegnata in missioni di guerra di dissuasione.

La Task Force dove siete imbarcati è costituita da una enorme portaerei strategica, coadiuvata dalle sue unità di appoggio e di scorta; il vostro compito sarà di eseguire gli ordini assegnativi dal comandante dell'unità, cercando di minimizzare le perdite del vostro gruppo. I compiti principali di cui dovrete occuparvi saranno la protezione della navi da eventuali incursioni nemiche, il controllo degli spazi aerei e delle operazioni belliche in zone calde, lo svolgimento di rapide incursioni "chirurgiche" destinate a forzare la mano agli eventi politici, in cerca della pace. E per queste ragioni non dovrete diventare solo dei bravi piloti, ma dovrete anche diventare dei capaci strateghi in grado di gestire al meglio tutto il vostro gruppo di volo, imparando a portare a termine le missioni con un buon gioco di squadra.



## NON SOLO CLOCHE, MA ANCHE STRATEGIA

La grande novità che Navy Strike propone ai giocatori è l'approfondita gestione tattica delle missioni, con l'impostazione dei piani di volo, degli ordini da attribuire ad ogni aereo della squadriglia, degli armamenti con cui equipaggiare i velivoli. Lo studio dei piani d'azione dovrà essere approfondito fin nei minimi particolari, ma ciò non basterà a garantire il successo di una missione. In ogni istante possono infatti verificarsi contrattempi non previsti: le informazioni ricevute possono rivelarsi inattendibili o non aggiornate, il nemico può reagire in maniera imprevista mettendovi in difficoltà, voi o i vostri wingmen potete commettere degli errori. Per qualsiasi evenienza dovrete essere pronti ad adeguarvi all'evolversi della situazione, modificando il piano originale in modo da adattarlo al nuovo quadro strategico creatosi.

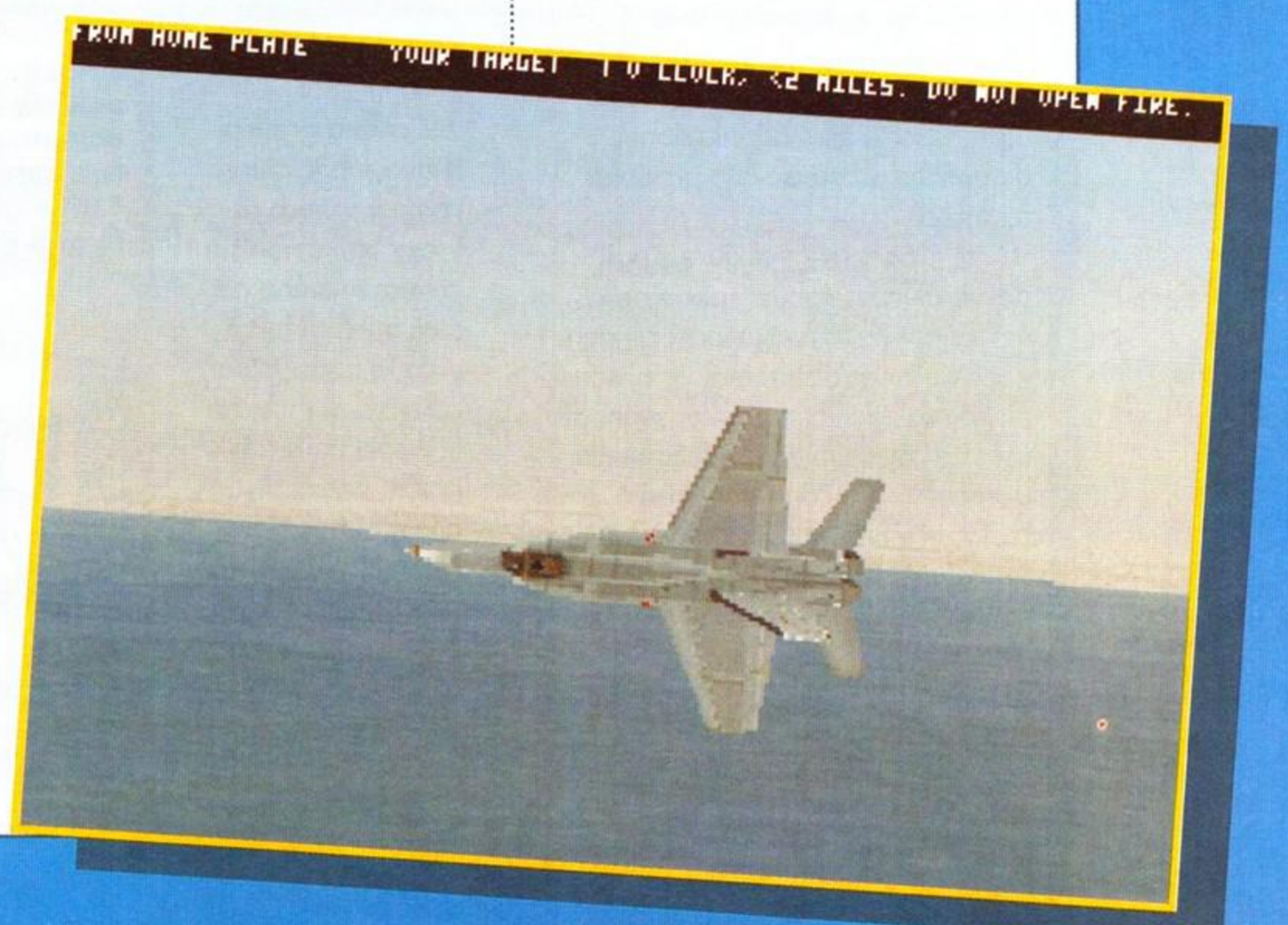


Le fonti di informazione che vi forniranno l'assistenza logistica che vi serve saranno i satelliti spia, gli aerei AWACS (delle potentissime piattaforme radar volanti), i telegiornali, i rapporti ricavati dalle missioni svolte in precedenza; tutti i dati strategici che vi vengono forniti si aggiornano sulla mappa tattica dove avrete il quadro generale della situazione. Su questa mappa imposterete direttamente gli ordini per i membri della vostra squadriglia, setterete i Waypoint (gli estremi della rotta aerea da seguire in missione) e stabilirete l'entità delle forze da far scendere in campo e con quali istruzioni. Per fare tutto ciò avrete a disposizione una elaborata interfaccia ad icone che vi permetterà di avere il controllo dell'impostazione di ogni singolo aspetto della missione prima che questa abbia inizio: un vero e proprio gioco strategico interno alla simulazione di volo.

**Complesse operazioni belliche, incursioni "chirurgiche"; qui non basta...volare, occorre strategia, ed un buon "gioco di squadra"**

Le regole che dovete seguire per completare le missioni con successo sono molto semplici: fate quanto vi viene richiesto, ma non fate assolutamente quanto vi viene vietato. Un esempio aiuterà a chiarire meglio: potrà capitarvi di dover allontanare "visitatori indesiderati" dallo spazio aereo della vostra flotta, ma senza abbattere alcun velivolo prima che questo abbia aperto il fuoco per primo per non innescare ritorsioni politiche; fatelo e vi ritroverete in un mare di guai.
In ogni caso Navy Strike non è un simulatore strategico, e resta principalmente un simulatore di volo: il grosso della missione lo svolgerete dall'abitacolo del vostro caccia, e l'evolversi degli eventi dipenderà dalla vostra abilità con la cloche.
All'avvio del gioco il menù che vi troverete davanti comprende la possibilità di configurare il programma per adeguarlo al meglio alle potenzialità del vostro computer, e poi vi permette di scegliere tra alcune missioni di addestramento, l'inizio di una nuova campagna o la modalità Alert 5. Nel caso scegliate la campagna inizierete una serie di missioni ambientate in scenari quali la Libia, Il Golfo Persico o il Mar della Cina; se avviate invece la modalità Alert 5 vi alzerete immediatamente in volo solitario per affrontare una tipica missione di difesa del perimetro aereo della vostra Task Force. In questo caso potrete imbattervi in aerei fuori rotta, velivoli spia in cerca di informazioni, caccia in ricognizione o forze d'attacco sul piede di guerra: mantenetevi scrupolosamente agli ordini che vi trasmetterà la portaerei per evitare incidenti, il grilletto facile non paga.
Da pilotare in missione avrete a disposizione gli F-18 e gli avveniristici F-22 (decisamente più avanzati e con migliori prestazioni), due ottimi aerei da combattimento multiruolo, con i quali dovrete spesso anche effettuare missioni di attacco al suolo per eliminare installazioni a terra.

Dal punto di vista simulativo Navy Strike può essere impostato a piacere dall'utente sia per essere giocato come un preciso e quanto mai realistico simulatore, con un modello di volo molto accurato e impegnativo, sia come un più abbordabile gioco di combattimento aereo, con algoritmi di calcolo semplificati, che rendono il vostro apparecchio più controllabile, e meno difficile da far stare in aria.
Questa impostazione del programma si riflette anche sul sistema di controllo del gioco: i tasti da utilizzare sono molti, e alle prime partite si può cadere in confusione, ma servendosi del pilota automatico è possibile



ridurre enormemente le operazioni da eseguire, dal momento che il computer di bordo si occuperà praticamente di tutto se solo gli direte di farlo: inseguire il nemico, spararagli, tornare alla base, atterrare. Naturalmente dopo qualche volo di pratica vi converrà lasciar perdere l'autopilot se vi vorrete davvero divertire; è comunque utile appropriarsi gradatamente delle tecniche di volo servendosi di questa funzione.
Il manuale di Navy Strike (in italiano) è abbastanza chiaro e vi guida passo passo nello svolgimento di una missione di prova per fare pratica; per il resto è un po' succinto e non particolarmente approfondito: viste le potenzialità strategiche del programma qualche informazione in più non avrebbe di certo guastato.

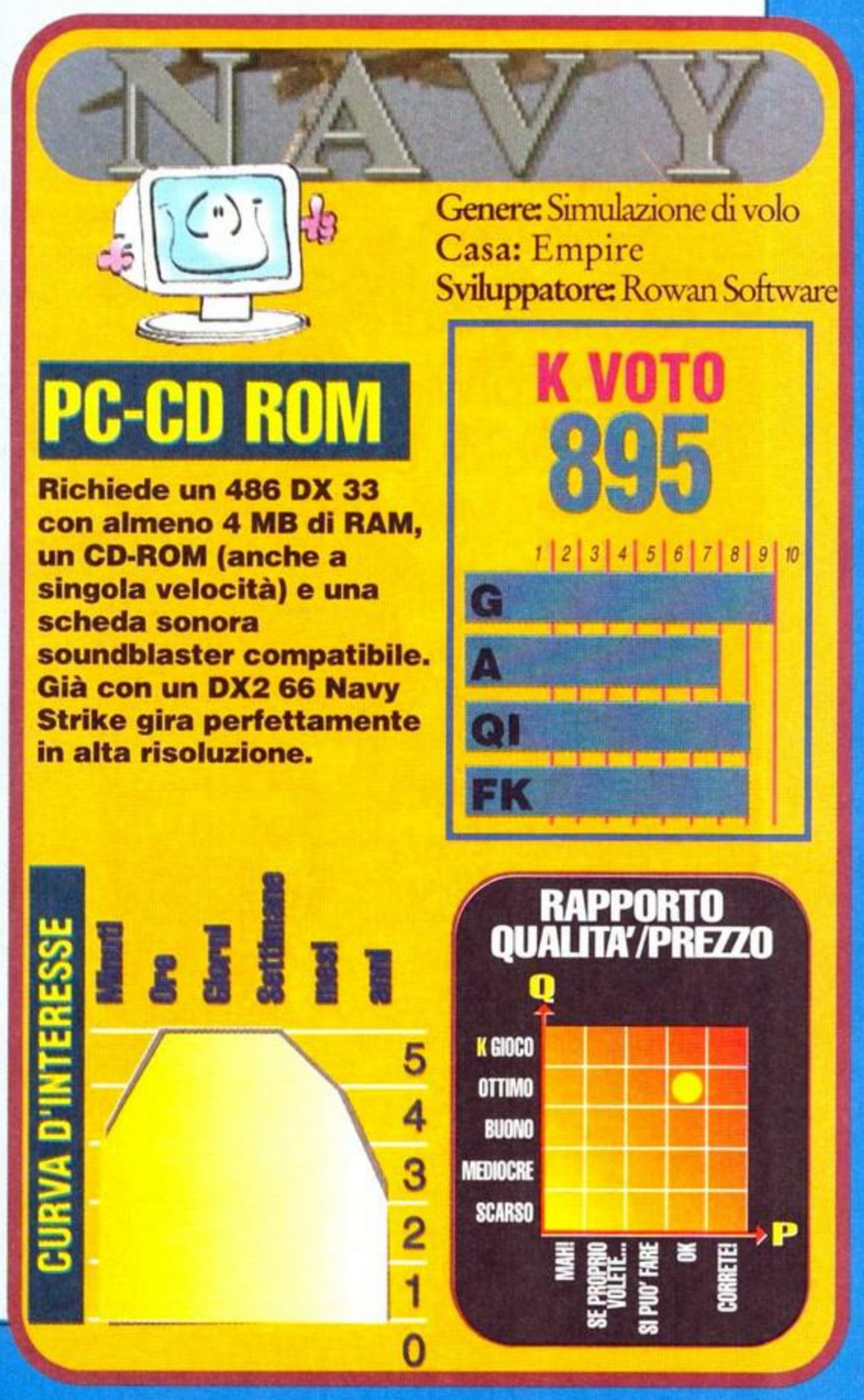
## IL MOTORE DEI ROWAN

Graficamente i Rowan Software ci hanno da sempre abituati a realizzazioni di grande qualità, e anche stavolta non tradiscono le attese. Il motore tridimensionale di Navy Strike è davvero ottimo, e riproduce alla perfezione i movimenti degli aerei con un ottimo realismo nelle risposte alle sollecitazioni dinamiche ed un elevato grado di realismo.
La definizione delle texture è poi davvero encomiabile, specie nella modalità in alta risoluzione: gli aerei (i più belli che abbia mai visto) sono molto realistici, con ombre, segni di usura e pannellature perfettamente riprodotte, che contribuiscono a realizzare una ricostruzione praticamente perfetta dei velivoli rappresentati dal gioco.
Un po' meno roseo è il discorso che riguarda i fondali: cielo, terra e mare sono ottimi e molto realistici finché vengono rappresentati a distanza, ma avvicinandosi si perde un po' l'effetto della velocità del volo; inoltre il paesaggio a terra, per quanto ben ricostruito, è in genere un pochino spoglio, non tanto qualitativamente, quanto piuttosto per la quantità di elementi dello scenario presenti su video. Da questo punto di vista la grafica di U.S. Navy Fighters (Electronic Arts) appariva più completa ed immersiva. C'è comunque il rovescio della medaglia: Navy Strike gira con una fluidità impensabile in alta risoluzione anche su dei "semplici" 486, e non subisce praticamente rallentamenti durante l'azione, a differenza di qualunque altro simulatore di volo di genere analogo, a testimonianza della bontà degli algoritmi grafici messi a punto dai Rowan Software, capaci di spremere al massimo la macchina su cui girano.
Un ultimo appunto interessante sulla grafica: per non perdere in fluidità di movimento, Navy Strike è in grado di configurare automaticamente la ricchezza dei dettagli grafici e la dimensione della finestra di gioco, garantendo sempre il miglior rapporto velocità-definizione durante l'esecuzione del programma.

## ULTIME OSSERVAZIONI

A confronto dell'ottima grafica, risulta subito chiaro come il sonoro di Navy Strike non sia certamente uno dei suoi punti di forza, vista la quasi totale assenza di musiche (c'è solo un breve pezzo introduttivo allo schermo dei titoli), e la semplicità degli effetti sonori, perfettamente nella media di prodotti di genere analogo.
Ma c'è anche qualche appuntino da muovere alla giocabilità del programma.
Navy Strike occupa poco meno di 14 Mega di spazio sul CD: era così impegnativo aggiungere qualche musica o magari qualche commento vocale digitalizzato visto tutto lo spazio disponibile che c'era sul disco?
Premetto che non sono un appassionato dei programmoni tutti effetti speciali e poca giocabilità, ma forse anche l'aggiunta di qualche briefing già preparato con magari una campagna da portare a termine, in grado di far vivere una storia avvincente, sarebbe stata benvoluta.
Il sistema di generazione delle campagne strategiche infatti è molto complesso e garantisce longevità e varietà a Navy Strike, ma forse non ha quel brivido dell'imprevisto nascosto che solo una sceneggiatura preparata a priori è in grado di garantire.
Si tratta comunque di difetti veniali che non pregiudicano la bellezza di Navy Strike, un simulatore di gran qualità, veloce e dettagliato, che piacerà certamente a tutti gli appassionati.

***ANTONIO PERNA***



PC PC-CD-ROM

STRATEGIA

# POWER HOUSE

**Immaginate di essere il manager di una delle PowerHouse. Avete a disposizione "solo" milioni di dollari e il vostro senso degli affari. Come fare ad affrontare le richieste di un mondo in piena crisi energetica?**

### UN FUTURO CUPO

L'inizio del XXI secolo fu un periodo segnato da grande ottimismo e da numerose speranze per l'umanità. Il fiorire della tecnologia offrì benessere e prosperità ai paesi più ricchi e speranze a quelli in via di sviluppo. All'inizio del secondo decennio del secolo il prezzo richiesto da queste innovazioni risultò più alto di quello che il mondo poteva pagare. L'esigenza di carburante superò le risorse disponibili e in tutto il pianeta l'industria, i trasporti e la stessa vita quotidiana si riversarono sui carboni fossili: carbone appunto, gas naturale e petrolio. All'improvviso, il mondo prese coscienza di una realtà terribile: le risorse erano insufficienti a soddisfare il fabbisogno dell'intero pianeta; nel frattempo una crisi energetica di proporzioni bibliche sconvolse la Terra e l'ONU, messa alle strette, tentò una mossa disperata: chiuse tutte le industrie energetiche, scelse le quattro menti più brillanti del mondo degli affari e affidò loro il controllo del settore risorse. Nacquero così megacorporazioni, note in tutto il mondo col nome di PowerHouse.

### FINALMENTE SI INIZIA A GIOCARE

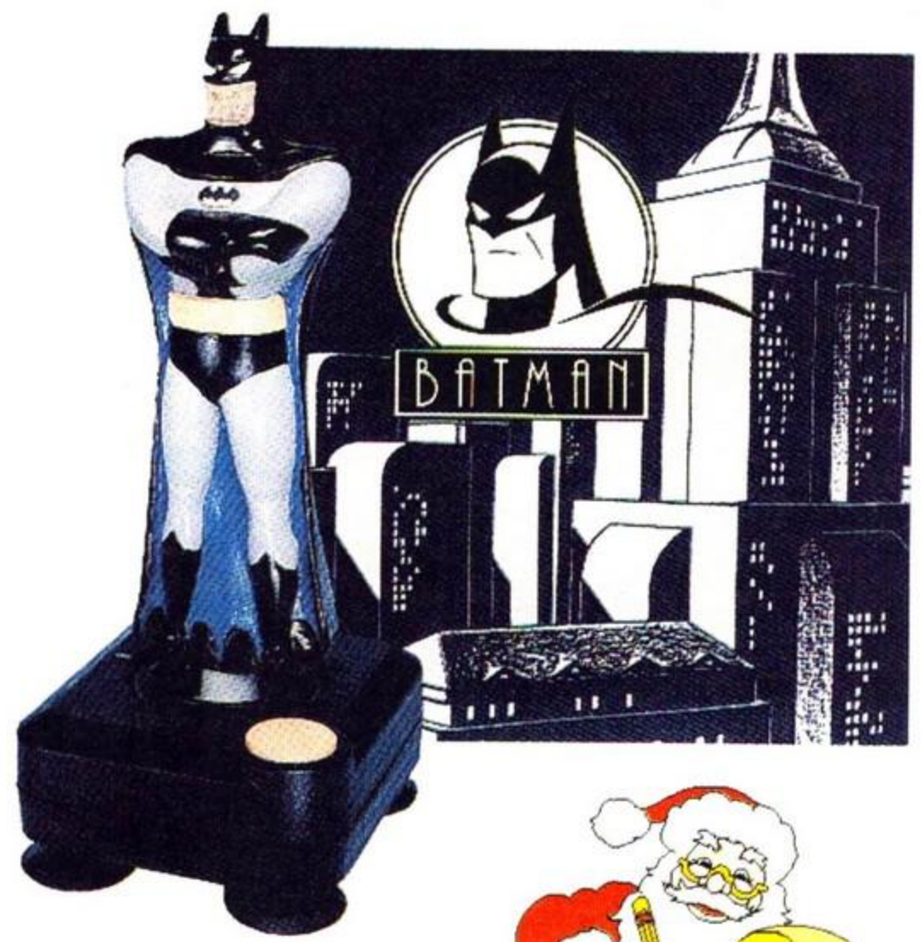
In questo gioco siete a capo di una delle quattro PowerHouse, enormi megacorporazioni in costante competizione tra loro per il controllo dell'industria energetica mondiale. Lavorerete a stretto contatto con l'ONU che selezionerà i territori in cui avviare gli affari. I nostri, o forse meglio vostri, obiettivi consistono nell'aumentare i profitti e nello scoprire metodi più efficaci e meno costosi per produrre energia elettrica. Si potranno avere centrali petrolifere, a gas, a carbone, nucleari, idroelettriche, solari, eoliche, geotermiche e persino centrali mareomotrici(in poche parole impianti che sfruttano il movimento delle maree). Naturalmente ogni centrale ha un suo costo di funzionamento e di manutenzione; alcuni impianti hanno bisogno di essere collegati ad altre strutture per poter produrre energia elettrica: ad esempio ogni centrale petrolifera dovrà essere collegata a una raffineria, mentre la raffineria lo sarà ad un generatore. Prima di gettarsi nell'edificazione di un impianto dovremo mandare in avanscoperta una squadra di periti, per non correre il rischio di costruire, ad esempio, una centrale carbonifera in un sito dove non c'è traccia di carbone. Ogni squadra di questi simpatici omini vi esporrà una relazione dettagliatissima sulla composizione del territorio, sulla difficoltà di estrazione, sull'inquinamento,sul colore dei capelli delle ragazze di quello stato, e via discorrendo.

Oltre ad avere disponibili squadre composte da periti " assaltatori " si dovranno assumere scienziati per sviluppare ed incrementare tecnologie più efficienti e produttive.

# DIRETTAMENTE DAGLI SCHERMI CINEMATOGRAFICI

# ARRIVANO I NOSTRI !!

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

DISPONIBILI PER:
MEGA DRIVE & MASTER SYSTEM
NINTENDO 8 BIT
ATARI / COMMODORE / AMIGA

OFFERTA NATALIZIA
SOLO LIRE
**19.900**
IVA COMPRESA

THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DA:

TELEFONO 030 - 2400560

SI SONO TRASFORMATI IN SENSAZIONALI JOYSTICK PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE VIDEOGIOCO E TI ASPETTANO PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI :

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 8497349

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO IN TUTT'ITALIA ISOLE COMPRESE

# PAC-LAND

**CENTRO COMMERCIALE MARGHERITA D'ESTE**
**via Giorgione 27 - SAN POLO - BRESCIA**
**Telefono 030 - 2305021**

Sono presenti nel gioco dieci livelli tecnologici per ogni impianto. Col procedere del gioco si dovranno controllare gli affari della vostra compagnia e confrontare i vostri progressi con quelli dei vostri avversari. La parte finanziaria è davvero impressionante per la sua accuratezza. Trattandosi di un gioco veramente "globale" i programmatori della Impressions hanno inserito la possibilità di utilizzare mezzi illegali per massacrare e annientare gli avversari. Stiamo parlando delle cosiddette operazioni "speciali" che vi permetteranno di sabotare centrali, corrompere governi, spiare i nemici, falsificare perizie, ecc. Naturalmente i più saggi di voi, per tutelarsi contro i pericoli di un sabotaggio, assumeranno un servizio di sicurezza interna o una squadra di infiltrati.

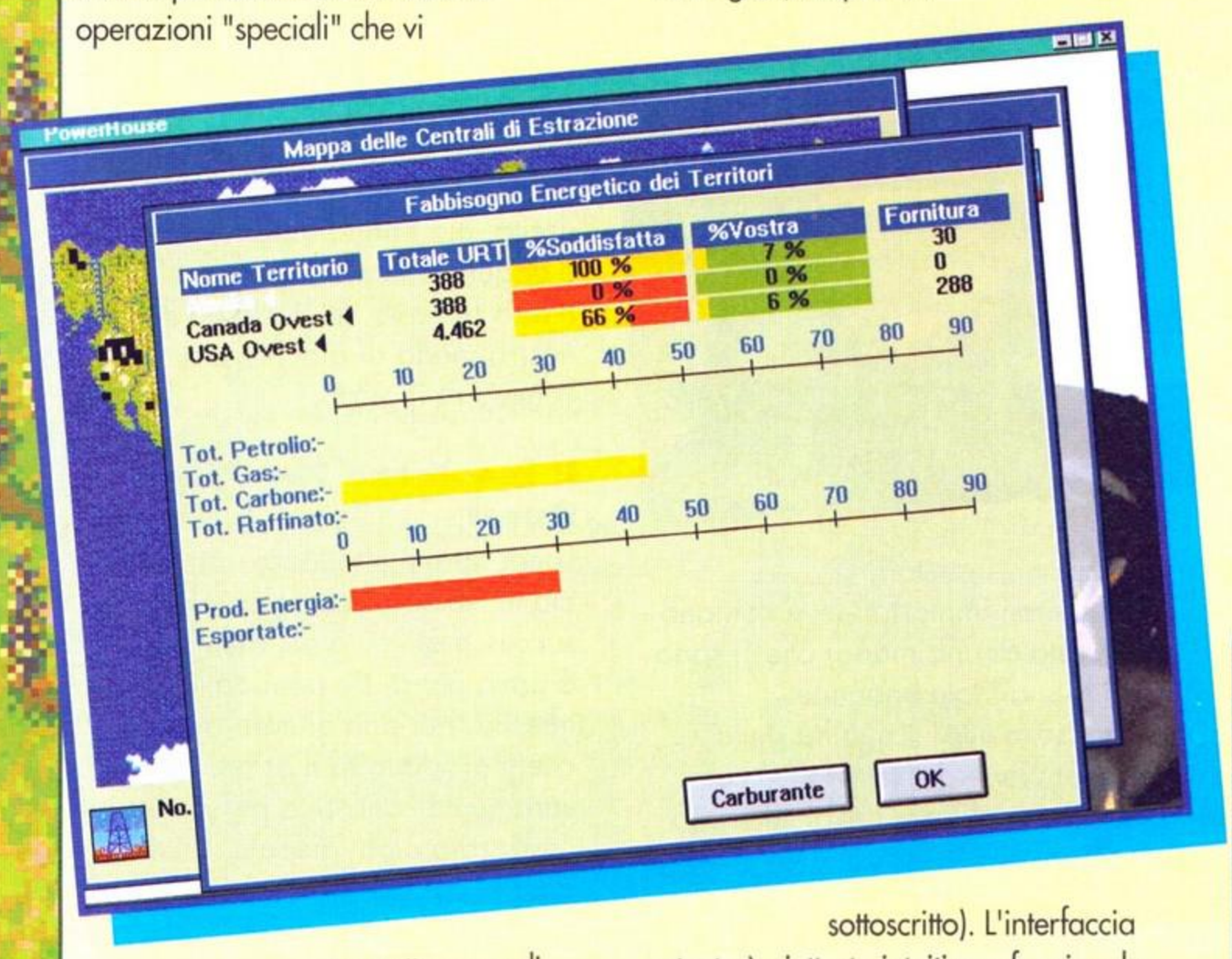
La maggior parte delle comunicazioni relative alla vostra compagnia vengono effettuate tramite posta elettronica, permettendovi di conoscere i dati relativi allo stato delle centrali, ai livelli di produzione, oppure di spedire messaggi alle squadre di lavoro. E' stato persino inserito un telegiornale con uno speaker degno di Emilio Fede pronto a decantare o a denigrare il vostro operato. Il gioco procede per turni mensili, si parte dal gennaio 2020 e ha una durata di 100 anni.

Comunque non spaventatevi, è possibile giocare anche solo per 20 anni!!! All'inizio avete la possibilità di scegliere se giocare sulla mappa della nostra amata Terra, o su un pianeta le cui masse sono generate a caso.

## LO COMPRO O NON LO COMPRO?

PowerHouse è stato realizzato in grafica super VGA, davvero superba e accattivante, conferendo al programma quell'aria precisa e pulita che piace tanto agli appassionati del genere strategico(compreso il sottoscritto). L'interfaccia utente è piuttosto intuitiva e funzionale, nonostante siano presenti un gran numero di icone e schermate. Il gioco mostra una grande propensione per la riflessione e la pianificazione a lunga scadenza: una vera gioia per gli amanti di questo genere!!! Un altro punto a suo favore è il fatto che programma e manuale siano stati completamente tradotti in italiano, ed è stato progettato e sviluppato in ambiente Windows in modo impeccabile. Tuttavia PowerHouse, nonostante le intenzioni dei programmatori, esige una notevole abilità nel prendere decisioni rapidamente, e questo potrebbe scoraggiare i giocatori meno esperti. Indiscutibilmente PowerHouse è uno di quei giochi che va in progressione: ci vogliono alcune ore per apprendere e impadronirsi delle nozioni fondamentali, poi il gioco è tutto in discesa. Personalmente ho trovato questo prodotto della Impressions piuttosto buono e non sono riuscito a trovargli grandi difetti. Forse alla lunga potrà rivelarsi un po' ripetitivo e noioso, ma, pur avendo una valutazione nettamente positiva, lo pongo un gradino al di sotto di giochi quali i vari Sim City della Maxis e i capolavori di Sid Meier (Railroad Tycoon e Civilization). Manca secondo me di quel fascino ammaliante e di quella profondità che potrei definire propria e caratteristica dei giochi sopracitati. Pur essendo un prodotto originale, completamente in italiano, e non avendo richieste particolari di hardware, lo consiglio caldamente ai fans di Sim City e similari agli amanti delle simulazioni commerciali, ai manager in carriera, mentre ai giocatori occasionali o alle prime armi consiglio di buttarsi al più presto possibile su due classici intramontabili e insuperabili quali Sim City 2000 e Civilization.

*Raffaello Rusconi*



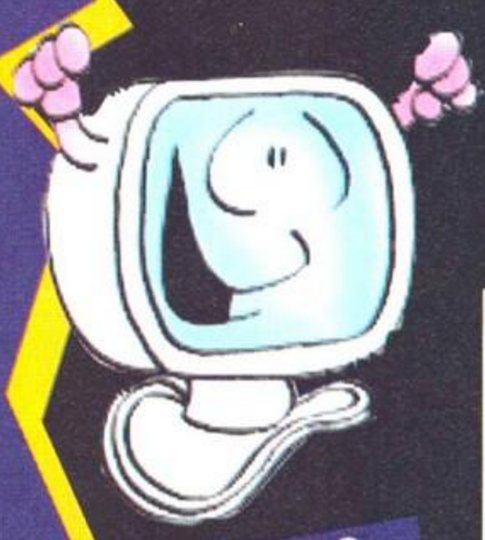

# POWER HOUSE

**Genere:** Strategico
**Casa:** Impressions
**Sviluppatore:** Interno

**PC** **Il minimo richiesto per poter giocare è un 386 con 4 mega di ram dotato di scheda Svga, MS-DOS 5.0 o superiore, Windows 3.1,3.11,95 e un cd a doppia velocità. Raccomandato un 486 o superiore.**

# THE 11TH HOUR

The sequel to The 7th Guest



GRANDIOSO

**Capolavori**
Leonardo da Vinci dipinse la Gioconda e l'Ultima Cena... I Beatles cantarono 'Let it be' e 'Yesterday'... Il mondo della moda ci ha fatto conoscere Claudia Schiffer e Naomi Campbell... Ah, che capolavori!

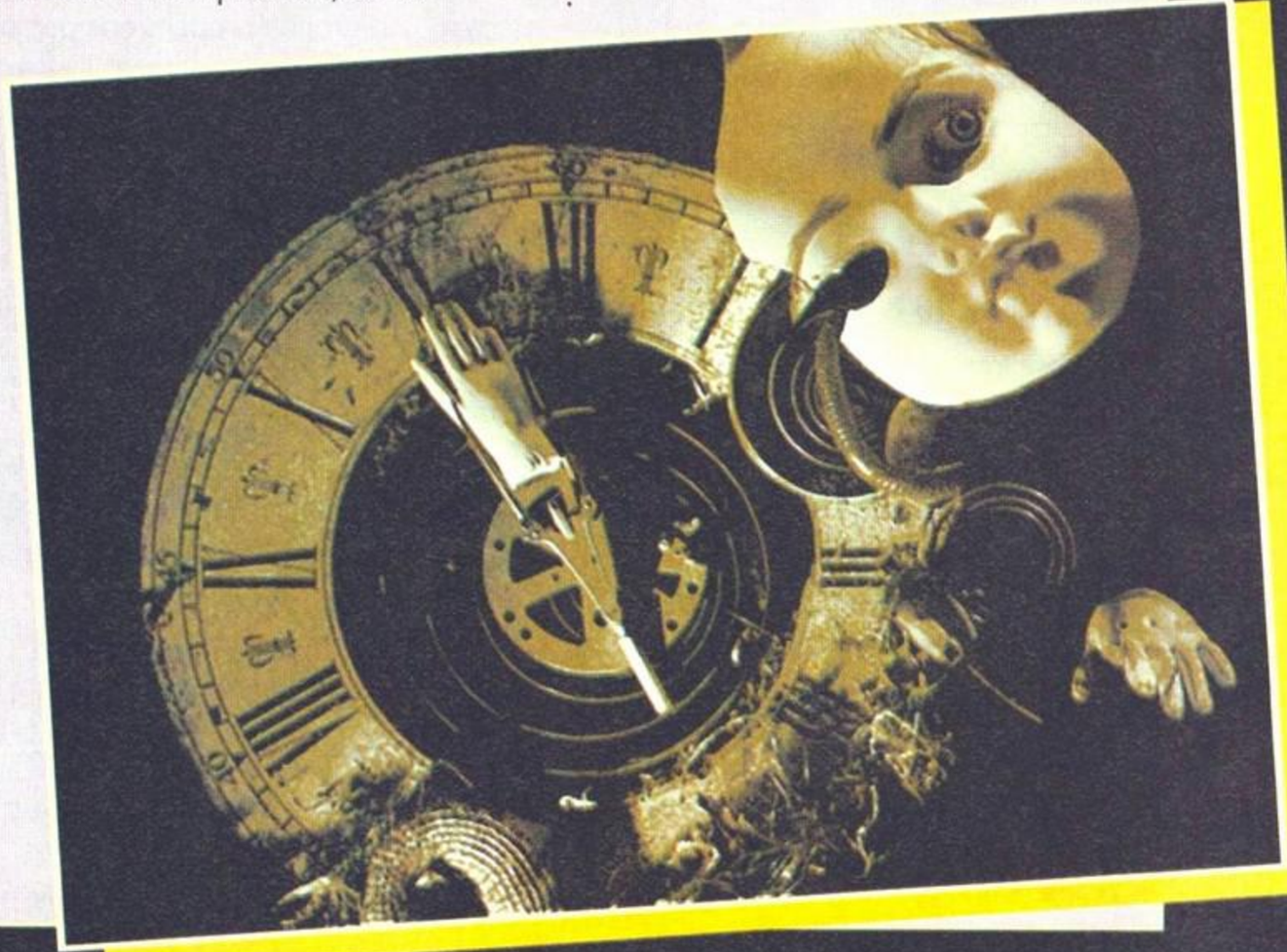
Il tempo scandisce i vostri passi nell'ignoto. Allo scoccare delle 11 il terrore si impadronirà definitivamente di voi... a meno che non abbiate superato indenni i sanguinosi enigmi che Henry Stauf ha disseminato nella sua famigerata villetta di campagna...
Ragazzi, che gioco!

**In un angolo del corridoio al primo piano troverete uno dei giocattoli preferiti di Stauf**

La Trilobyte ci aveva offerto, fino ad oggi, 'solo' The 7th Guest e, tuttosommato, poteva anche bastare... Se non fosse che poi ci hanno fatto sospirare e rosolare ben bene, come su un girarrosto, al pensiero del suo seguito: The 11th Hour. Per un anno, in redazione, si sono vissuti continui momenti di ansia e di trepidazione in un'altalena di pseudo-notizie provenienti da oltreoceano: "Esce!", "Non esce...", "Ci stanno lavorando", "E' finito!", "No, ora lo stanno migliorando..." ecc. ecc. Sì, anche nella storia dei

videogames esistono alcuni titoli immortali (e si contano sulle dita di una mano) che si sono guadagnati tale unanime riconoscimento in qualità della loro funzione di strumenti 'fondamentali' per l'evoluzione (o per la rivoluzione) del divertimento elettronico-multimediale. Myst, Doom e, soprattutto, The 7th Guest, il capolavoro della Trilobyte, sono giochi che possono piacere o non piacere, sono prodotti fonte di viscerali discussioni e di controverse analisi ancora anni ed anni dopo la loro uscita, ma hanno indiscutibilmente e oggettivamente 'cambiato', con il loro avvento, la storia ed il nostro modo di giocare e di concepire il gioco.

**Il fenomeno The 7th Guest**
Lungi da me effettuare una spiegazione 'socio-psicologica' del successo ottenuto da The 7th Guest a poco più di tre anni dalla sua nascita, ma può aiutare ricordare che il prodotto fu il primo veramente concepito per essere realizzato e poi giocato, fin dalla nascita, su CD-ROM. Questa coraggiosa scelta della Trilobyte garantì al gioco un'incisività nello sfruttamento delle potenzialità allora semisconosciute del CD (il



**Una lancetta tutta particolare segna le 11...**

**Parlare del più e del meno con una graziosa fantasma? Con 11th Hour è possibile...**

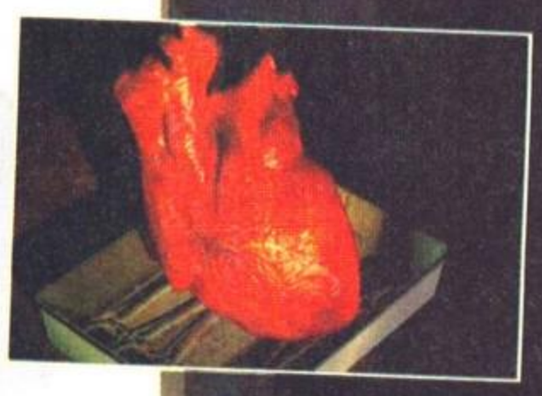
gioco, visto oggi, non regge certo il confronto con i prodotti 'medi' del '95) e un risultato complessivo di 'godibilità' del gioco assolutamente strabiliante se confrontato con altri prodotti dello stesso periodo. L'impatto mozzafiato con la grafica di The 7th Guest, ad esempio, fece cadere le pupille a tutti gli amici che, in processione (avendo staccato apposito numerino come dal salumiere), venivano a 'venerare' il magico gioco.
The 7th Guest si distaccò da tutte le categorie e le classificazioni di giochi allora esistenti e costrinse a riscrivere i parametri di valutazione dei videogiochi. Come si poteva giudicare un 'qualcosa' che tendeva spudoratamente a proporsi come un film interattivo?

## Finalmente The 11th Hour

Adesso sarà il tempo (ma sarete soprattutto voi che lo giocherete) a decretare se anche il neonato della Trilobyte potrà fregiarsi del titolo di 'capolavoro'. Senz'altro il grado di 'assorbimento' (pressoché totale) nell'atmosfera del gioco è tale da coinvolgere cuore e mente del giocatore. Si ha, insomma, una voglia irrefrenabile di scoprire cosa c'è dopo, di girare l'angolo, di esplorare un'altra nicchia della casa. I filmati che arricchiscono il gioco non sono posizionati in modo prevedibile (l'equazione: risolvo l'enigma = mi vedo un filmato, non è sempre valida) e questo aggiunge suspence alla trama che, proprio in virtù dei filmati può (e deve) essere (ri)costruita. Tutto sembra rasentare la perfezione: la presentazione, la grafica, il sonoro... Ma, tuttosommato, niente che vada al di là di ciò che si è già visto anche in altri giochi usciti di recente.
Dove eccelle e primeggia, dunque, il neonato della Trilobyte? Risposta: nel copione del 'film'. Nella sceneggiatura del gioco. (Ohi, ohi, in che discorsi seri mi sto avventurando). Solo poco alla volta, grazie appunto ai filmati, ma anche ad enigmi 'domati' e a oggetti rinvenuti, ci si potrà avviare verso una spiegazione di fatti e personaggi che altrimenti sembrerebbero non rispondenti ad alcuna logica connessione.
Occorre dunque entrare nell'ottica di un gioco che richiede non solo abili solutori di rompicapo in stile 'Settimana Enigmistica', ma anche capaci investigatori, novelli Sherlock Holmes, in grado di intuire e poi collegare tra loro gli indizi man mano raccolti.
Qui sta, forse, la vera novità di The 11th Hour: nella sua completezza strutturale che ne fa un gioco mastodonticamente 'cerebrale'.

## La storia

C'era una volta...
Negli anni Venti del nostro secolo uno strano personaggio, tale Henry Stauf, era famoso in paese, Harley sull'Hudson, soprattutto per la sua sfrenata passione per i giocattoli che lo aveva portato, in breve, a divenire il più importante costruttore di giocattoli della zona. Con una triste peculiarità... Tutti i bambini che giocavano con i suoi giocattoli morivano poi, misteriosamente, come colpiti da uno strano virus. Prima che qualcuno potesse indagare sugli avvenimenti, Henry Stauf sparì nel nulla e di lui non sentì più parlare finché, una sera, sei persone ricevettero un invito per trascorrere la notte nella sua desolata dimora. L'esca? La promessa di soddisfare il più grande desiderio di ciascuno. Niente di più allettante... Nessuno degli ospiti, però, venne più visto, così come, naturalmente, anche il padrone di casa... Ancor oggi nessuno sa esattamente cosa sia

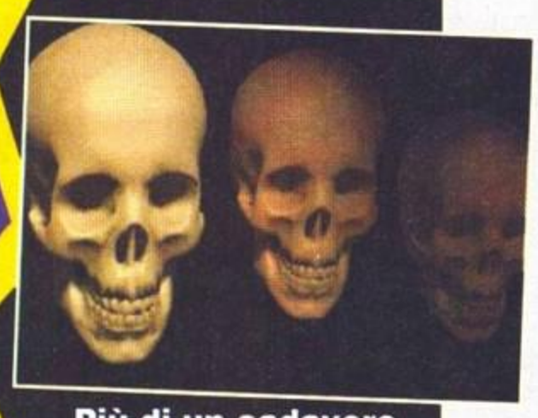


**Chi ha lasciato le dita dentro l'affettatrice?**

successo quella notte... a meno che non foste voi il 'Settimo Ospite' e non abbiate già giocato 'The 7th Guest'.
Sono passati settant'anni da quella lunga notte (siamo cioè ai giorni nostri) e in televisione va di moda una trasmissione giornalistica che si occupa degli 'X-Files', i misteri insoluti e inspiegabili. Carl Denning (che poi siete voi) è un giornalista di questa trasmissione ('Case Unsolved'), mentre Robin Morales è la bella produttrice del programma (nonché vostra amante) che, ahimé, è scomparsa durante alcune ricerche su misteriosi fatti avvenuti nella zona di Harley (ecco che ci siamo!). Un giorno vi arriva una richiesta di aiuto di Robin, probabilmente prigioniera di qualcuno... da qualche parte... Avete il suo prezioso computer portatile: è ora di riavventurarsi nella Stauf's Mansion, nei suoi corridoi, nelle sue stanze e... nei suoi passaggi segreti!

Una penna che scrive da sola?

Un cadavere...



Più di un cadavere...

## Il Gamebook

E' questo il vero fulcro attorno al quale ruota il gioco. Cliccando sul tasto 'play' potete assistere ai filmati con cui Robin cerca di comunicare con voi. I suoi consigli sono indispensabili per procedere nella inquietante casa del 'giocattolaio'. Le 'visioni' di varia natura che raccoglierete poco alla volta nel corso dell'esplorazione di casa Stauf, saranno molto utili per ricostruire gli avvenimenti occorsi nella villa. Sarà come costruire un doppio 'puzzle' in cui passato e presente si intrecciano, si scambiano e, a volte, si confondono. Con il Gamebook si possono rivedere i filmati, controllare la piantina della casa e mantenere il controllo di quella che è la propria posizione attuale, oltre che salvare e caricare le partite. Ma l'aspetto decisamente più interessante del computer portatile fattovi recapitare (proprio come 'manna dal cielo') dalla vostra fidanzata, è quello inerente l'help, facile e sempre garantito, per le soluzioni di giochi ed enigmi: l'opzione di aiuto è, infatti, incorporata nel Gamebook e lo è in modo fin troppo accessibile ed automatico (sarà dura resistere alla tentazione!). Il sistema di aiuto può grossolanamente essere suddiviso in due differenti fasi. In primis vengono dati suggerimenti sulla risoluzione degli enigmi, poi il Gamebook si offrirà di supplire alle vostre carenze mentali (ma non fatelo mai, non è leale nei confronti di Stauf, distruggerete il vostro stesso orgoglio e, inoltre, rovinereste la tensione e l'atmosfera del gioco).
Praticamente il Gamebook potrà risolvere gli enigmi per voi (ma senza la soddisfazione di farvi conoscere la soluzione!) e vi permetterà di procedere compiutamente nell'esplorazione della casa anche se foste dei pavidi...

## Giochi, enigmi, anagrammi e...

C'è di tutto. In questi 70 anni il buon Stauf non ha certo perso la voglia di giocare... Soprattutto non ha perso la sua malsana passione per il mondo degli scacchi: uno degli ostacoli più impegnativi sarà la risoluzione di un problema scacchistico assai particolare. Sapete già come si muove il Cavallo? Imparerete... Imparerete...
La struttura ludica di The 11th Hour è rimasta grossomodo simile a quella di The 7th Guest ed è basata principalmente su una serie di rompicapo da far invidia al Cubo di Rubik. L'impressione generale è che il livello medio dei giochi da risolvere sia di una difficoltà piuttosto elevata, sia per quelli che chiamano a pure riflessioni di logica che per quelli 'da tavolo', sia per i puzzle e le

Decisamente un bagno poco salutare...

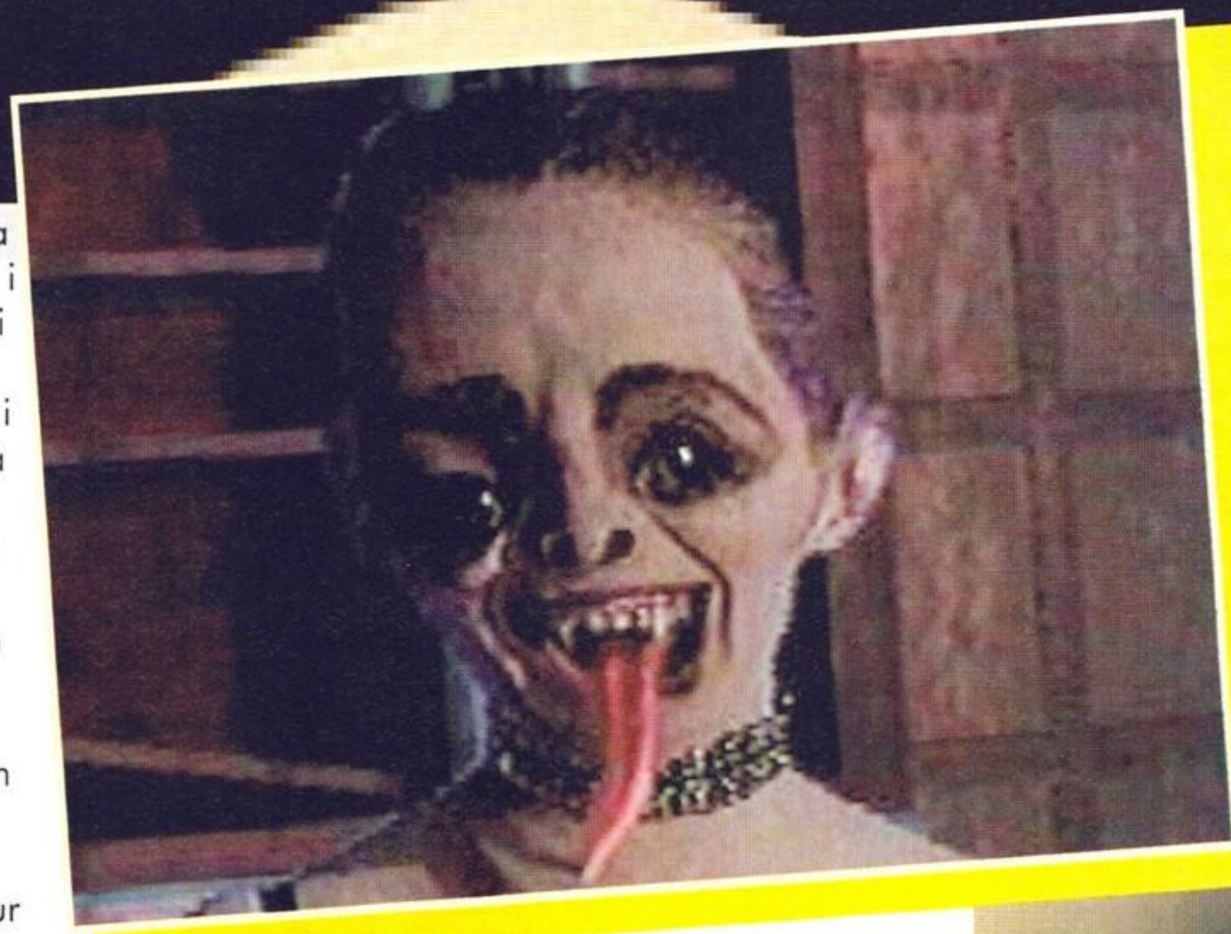
combinazioni davvero assurde di incastri geometrici da sistemare solo Stauf sa come... sia per le frasi misteriose, a volte da anagrammare (un buon dizionario di inglese può aiutare, sigh!) a volte da interpretare. La difficoltà degli enigmi è croce e delizia del giocatore. Personalmente la ritengo l'essenza stessa del gioco, lo stimolo e la sfida che rendono bello e appassionante il confronto con Stauf (o con il PC se vi aggrada). Per il giocatore medio, che rischia di rimanere insabbiato anche per giorni e giorni di fronte a ciò che apparentemente continuerà ad apparire insolubile fino a risultato 'conseguito', potrebbero crearsi spiacevoli situazioni di scoraggiamento o, peggio, insonnia e turbe mentali (in redazione, qui a K, è successo - e succede - più spesso di quello che possiate immaginare). Il gioco è complessivamente strutturato in undici parti (ma guarda un po'), ognuna delle quali scandita dal movimento delle lancette di un orologio della casa. Allo scoccare dell'undicesima ora... Il gran finale!

### L'interfaccia

E' quella di7th Guest, semplice ed immediata (goduria!), con il celeberrimo puntatore a forma di mano scheletrica (ah, come mi mancava!) che indica tutte le possibilità (ele 'impossibilità') di movimento. Gli oggetti che sono passibili di un accurato esame da parte vostra, sono evidenziati, al passaggio del cursore, con l'apparizione di affascinanti bulbi oculari in stile 'Dario Argento', mentre la presenza di enigmi e giochi da risolvere è evidenziata da un bel teschietto con cervello pulsante.

### Particolarità

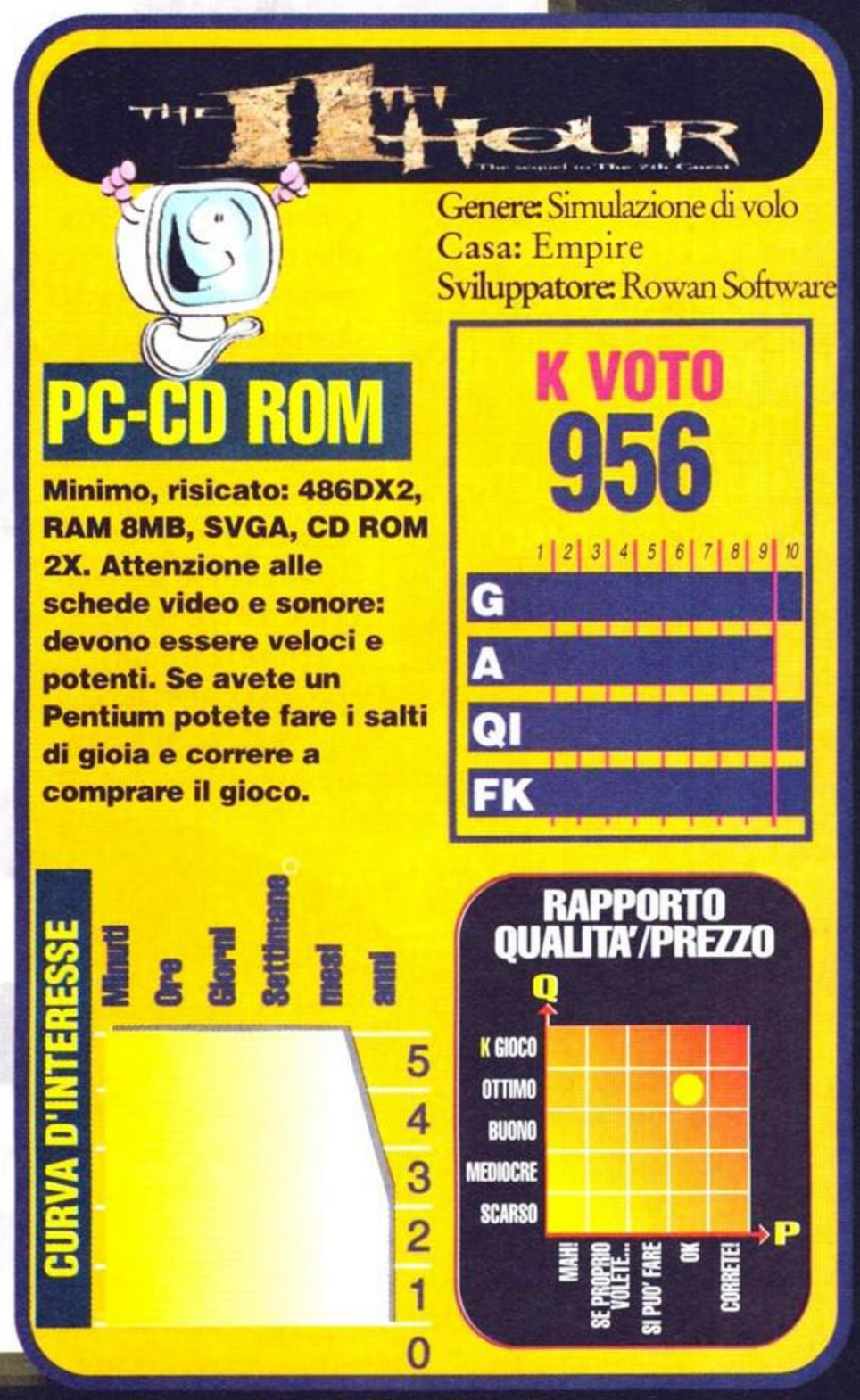
Nella directory del CD 1 di The 11th Hour oltre ad uno screen saver, ad una dir contenente immagini del gioco, ad una contenente file Wave per personalizzare Windows (ma ci sarà davvero chi lo fa, poi?) c'è anche la dir WADS. A questo punto qualcuno sarà saltato sulla sedia. Se invece siete ancora seduti ecco la spiegazione: i 'WAD' sono i tipici file utilizzati per i prodotti della mitica 'id Software' (la mamma di Doom, Doom II e Heretic, per intenderci). In pratica, acquistando The 11th Hour avrete in regalo anche specialissimi livelli aggiuntivi per i più micidiali sparatutto in circolazione. Tutti rigorosamente ambientati nell'inquietante casetta di Stauf! Per divertirsi a impallinare cacodemoni nelle barocche magioni del 'giocattolaio' basta copiare il file nella directory corrispondente e lanciare poi il programma dall'apposita linea di comando (per esempio Doom -file stauf2.wad).
Ognuno, poi, ha i propri vezzi. Alfred Hitchcock amava fare almeno una comparsa nei film da lui diretti, i giocherelloni della Trilobyte hanno invece allegramente riempito la casa di Stauf di copie di The 7th Guest... Non ci credete? Guardatevi bene in giro quando esplorate stanze e nascondigli.



### Le richieste hardware

Per vedere apparizioni e sparizioni (volontarie) di fantasmi e affini dei 4 CD ROM di The 11th Hour vi occorre, come minimo (e se diciamo 'minimo' è proprio il minimo), un 486DX2/66 con almeno 8MB di RAM, una scheda video SVGA (meglio se con 2MB), un CD-ROM a due velocità e una decina di MB liberi sul vostro 'rigidone'. Una scheda video veloce è vivamente consigliata, tenete presente che noi abbiamo avuto dei problemi di settaggio del gioco con la 'Trident' (poi ce l'abbiamo fatta). Gli amici della Trilobyte suggeriscono una modalità di gioco 'Spooky'; ambienti in grigio, oggetti e cursore colorati che, pur incuriositi, non siamo riusciti a testare in alcun modo. Si gioca, infatti, solo con 32 mila colori (neanche con 256). Tra le schede sonore sono risultate OK, le SB Creative, la Gravis Ultrasound e la Ensoniq Soundscape. Non crediate di poterlo far girare senza adeguata scheda audio: il gioco neanche si installa se non riconosce la scheda.

***Max Pantani***




**In anteprima per i lettori di K un paio di soluzioni d'enigmi nella pagina delle Cheat**

PC-CD ROM

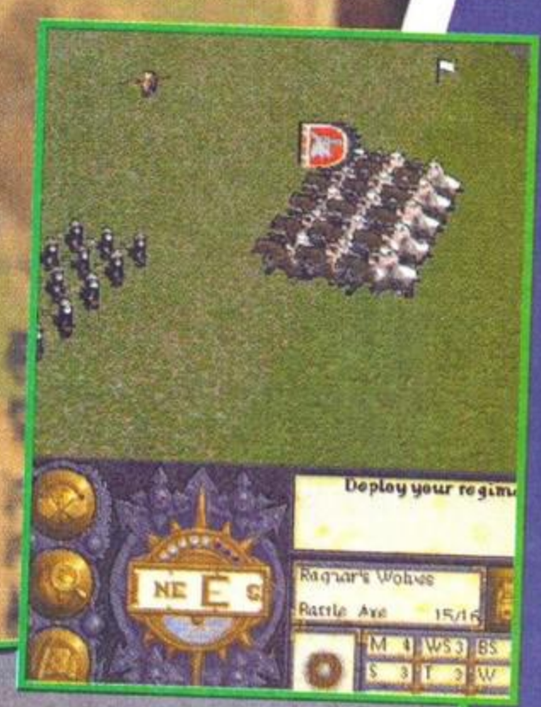
# WARHAMMER
## Shadow Of the Horned Rat

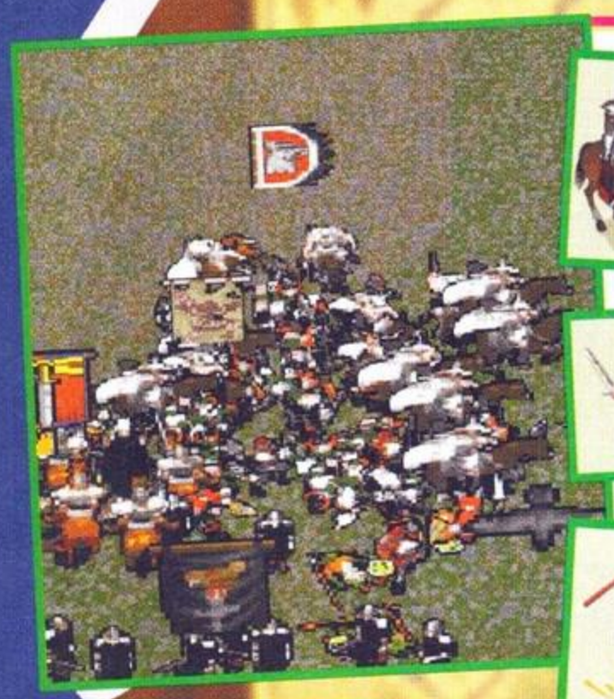
APPASSIONANTE

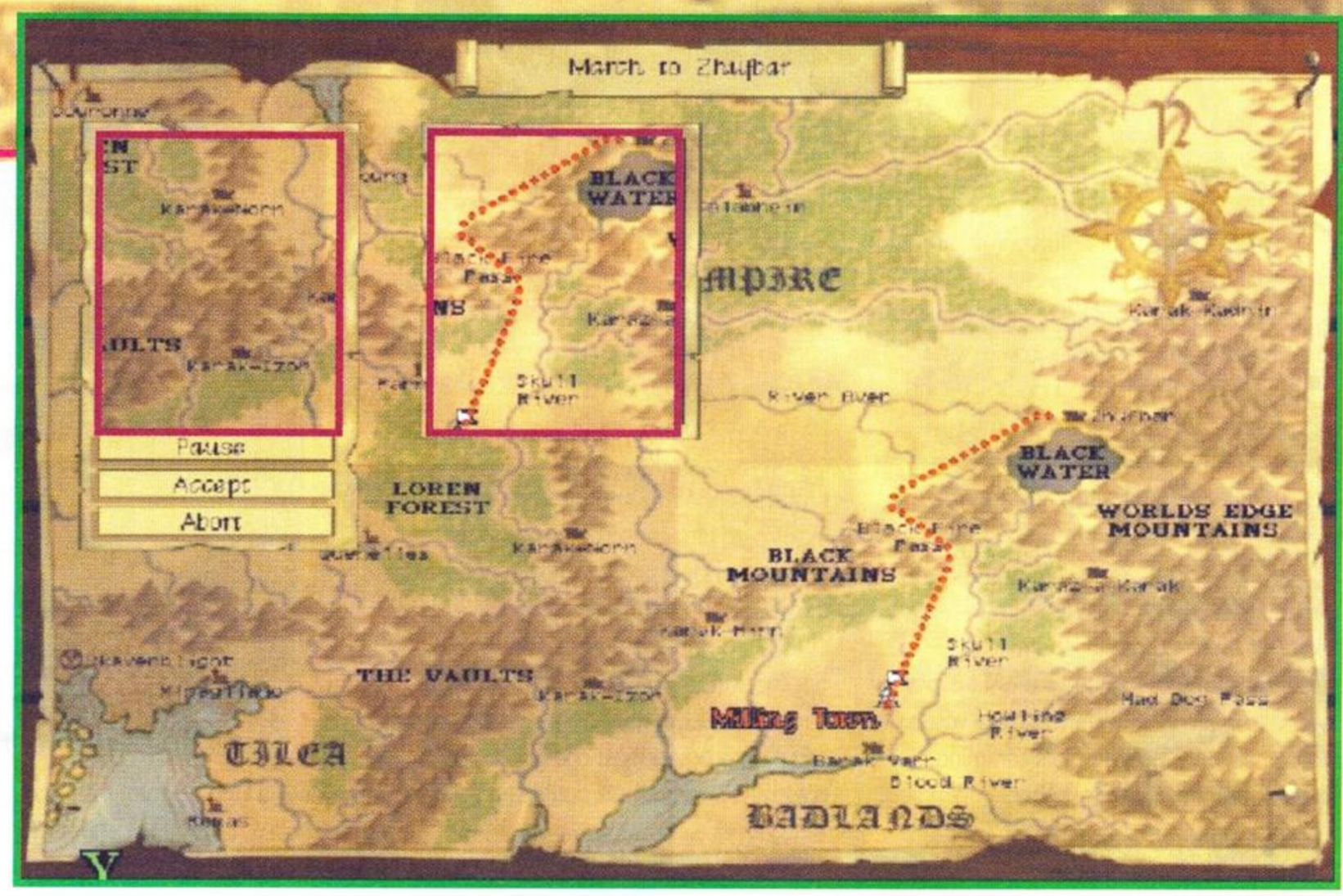
**In molti dopo aver lungamente atteso la pubblicazione di questo titolo della Mindscape ne sono rimasti delusi... ma si sà, la pazienza a volte è la migliore alleata per scoprire i grandi pregi nascosti dalle inevitabili difficoltà iniziali che un bel gioco finisce sempre per presentare.**

Finalmente è uscito il tanto atteso gioco di Warhammer per computer. Gli appassionati in attesa saranno sicuramente felici che la Mindscape abbia pensato anche a loro, ma purtroppo non sono solo rose: il gioco, infatti, gira solamente su Windows '95, quindi chi non lo possedesse.... Si tratta comunque di una scelta coraggiosa e mirata al futuro, anche se ovviamente non tutti apprezzeranno questa decisione.
Comunque, il gioco in questione si intitola Shadow Of The Horned Rat e rappresenta il primo capitolo di una saga che promette - si spera - future avventure. In questa il giocatore si cala nei panni di un comandante mercenario che alla testa delle proprie truppe si trova coinvolto in un grande complotto, ordito dal perfido mago di turno. Nel nostro caso, il suddetto mago è uno stregone Skaven cioè una specie di topone antropomorfizzato, sicuramete noto a tutti i giocatori di Warhammer Fantasy Battle. Anche se il movente principale è quello economico, quanto prima vi appassionerete alla vicenda - della quale per ovvi motivi non vi svelo il finale - dimenticando il vile profitto per lanciarvi in una serie di scontri epici.
Il gioco è un'avventura che utilizza il sistema di combattimento del gioco Warhammer Fantasy Battle per risolvere gli scontri tra gli eserciti. Vi troverete così a manovrare dei reggimenti, cioè unità composte da truppe omogenee (cavalleria balestrieri, spadaccini, con l'immancabile aggiunta di maghi, eroi e macchine da guerra) contro eserciti di razze appartenenti all'immaginario fantasy, tipo i classici orchetti. Ciò detto si deve chiarire un equivoco di fondo: tutti coloro che si aspettavano la trasposizione pura e semplice del gioco vero e proprio, rimarranno forse delusi. Non è infatti possibile creare i propri army list, né scegliere con quale razza fantastica giocare. Lo schema è rigido: voi siete i 'buoni', cioè gli umani con elfi e nani come alleati ed il vostro scopo è quello di sconfigere i 'cattivi', impersonificati da orchetti e skaven. La stessa natura delle truppe a disposizione viene stabilita dal sistema di gioco. Nel corso della campagna, infatti, contatterete determinati reggimenti, alcuni dei quali potranno essere ingaggiati per i vostri fini, mentre altri andranno indisturbati per la loro strada, senza che voi possiate farci nulla, di conseguenze le scelte possibili, da questo punto di vista, risultano piuttosto limitate. C'è però un vantaggio: tutti gli scontri sono bilanciati e spesso vi troverete a

dover usare la normale fanteria in cui il solo character aggregato è un campione. In sostanza risultano assai rivalutate le truppe basiche che sono un complemento necessario alle truppe d'elite, come per altro è noto a tutti i giocatori del regolamento per miniature a cui si ispira Shadow Of The Horned Rat.
Va quindi riconosciuto alla Mindscape di aver varato un prodotto sicuramente valido, senz'altro migliorabile, ma che rappresenta un inizio incoraggiante. L'avventura è essenzialmente una campagna militare, come ho detto, ed il vostro esercito si trova a dover affrontare i vari avversari che il vostro perfido nemico vi pone lungo il cammino. Tra una battaglia e l'altra schermate animate di grande impatto vi metteranno a conoscenza degli sviluppi della vicenda e di tutti gli eventi che accadono intorno a voi. Il sonoro è semplicemente fantastico, poiché le voci (ma soprattutto la sintassi) di orchetti e di skaven è resa in maniera superba.
Le battaglie da affrontare - e qui entriamo nel nocciolo del gioco - sono decisamente impegnative. Shadow Of The Horned Rat non è un gioco facile e l'impegno richiesto ne aumenta l'interesse. Personalmente ho dovuto combattere più volte lo stesso incontro poiché, giocando in campagna, è necessario non solo vincere, ma anche evitare di perdere troppe truppe (sempre che non vogliate affrontare le orde nemiche da soli) in vista dello scontro successivo. E non è affatto facile!
Chiaramente, quindi, vi consiglio di salvare il gioco dopo ogni battaglia vittoriosa.
Le soluzioni tattiche proposte sono varie ed in alcuni casi anche di particolare interesse. Questo è un punto di forza del gioco, in quanto gli scontri sono tutti diversi l'uno dall'altro. Il terreno in particolare riveste una grande importanza, come si avrà modo di constatare quando ci si troverà con le proprie truppe in combattimento con il fianco esposto ad una carica di cavalleria nemica (cavalleria non è preciso, meglio parlare di cinghialeria!!). Anche per gli scontri tattici il sonoro è assolutamente ben curato. Spettacolari i versi dei Rat-Ogre quando caricano, oppure gli effetti sonori dei mortai, con il capo equipaggio che grida gli ordini, il colpo che parte seguito dal fischio della bomba in arrivo e dall'esplosione (devastante quando prende). Lo schermo nelle fasi tattiche è diviso in tre parti: c'è una mappa globale dei luoghi dove i reggimenti sono delle semplici icone (rappresentazione pressoché identica a quella contenuta nella rivista della Games Workshop quando vengono illustrati i battle report), una schermata con prospettiva ortogonale dove potrete vedere le vostre truppe marciare e combattere ed infine una porzione riservata ai comandi. Bisogna dire che la schermata ortogonale è piccola, ma integra comunque alla perfezione la mappa. Quest'ultima è molto importante per poter muovere rapidamente l'intero esercito, nonché per il tiro a lunga gittata, mentre la prima - che riserva anche la possibilità di zoommare l'immagine - serve a far capire che cosa succede nel magma (dicesi magma la situazione in cui c'è una megamischia con le icone dei reggimenti coinvolti sovrapposti sulla mappa generale). I comandi sono dei tasti funzione che permettono di muovere, caricare il nemico, effettuare delle manovre (tipo cambiare formazione), lanciare incantesimi, eccetera, eccetera.
L'apprendimento non è affatto immediato ma il fatto di iniziare il gioco con due soli reggimenti dà il tempo di imparare, anche considerando il fatto che bene o male l'intero controllo del gioco avviene tramite il semplice utilizzo del mouse. Graficamente bisogna sottolineare la discreta rappresentazione visiva delle battaglie e la divertente risoluzione di alcune magie. La scala temporale rappresenta forse l'aspetto più complicante dell'intero sistema. Essa è mista: ci sono cioè due turni di gioco di un minuto in tempo reale, nei quali però si possono muovere tante unità quanto si è rapidi nel farlo. Questo sistema all'inizio crea diversi problemi, ma con l'esperienza ci si riesce ad abituare. In definitiva bisogna ammettere che








all'inizio si può rimanere piuttosto delusi dal gioco, tuttavia man mano che si gioca aumenta notevolmente il divertimento. Fondamentale è capire bene le meccaniche... quando poi si comincia ad avere una certa varietà di truppe, allora GHEPANTA!!! (urlo barbarico caldamente consigliato).

## IMPRESSIONI DI UN GIOCATORE DI WARHAMMER ARMY

Un giocatore incallito di Warhammer Fantasy Battle dopo aver preso accurata visione di Shadow Of the Horned Rat, sicuramente noterà diverse differenze al livello delle meccaniche di gioco tra la rappresentazione tradizionale e quella su PC. Innanzitutto non si riesce a notare la differenza che sussiste tra movimento di marcia e normale. Logicamente i combattimenti, risolti dal computer, non danno quella sensazione di drammaticità che deriva dal dover effettuare un break test con una modifica negativa molto alta alla leadership. Tutte le truppe sembrano tenere in mischia per un certo tempo. La cavalleria umana pesante sembra meno devastante che nel gioco tradizionale. Lo stesso vale per le truppe omologhe degli orchetti, i boar rider. La magia è alquanto differente, sia per la limitazione del numero dei collegi, sia per la scelta degli spell nello stesso collegio. Anche il sistema dei power è stato cambiato in quanto ogni turno il giocatore dispone di una fase magica di un numero variabile da uno a otto punti, con la posssibilità di lanciare la stessa magia fino a tre volte. Logicamente sono state scelte solo le magie dall'effetto non devastante, per non sbilanciare il gioco, specialmente dove il nemico non ha il mago (e sono diversi). Nel complesso il sistema è abbastanza fedele, pur con le limitazioni derivanti dalla gestione via computer. La giocabilità è discreta e vengono rivalutate assai le truppe basiche, anche per l'assenza di character troppo potenti. Infine, gli stessi soggetti magici non condizionano granché gli scontri.

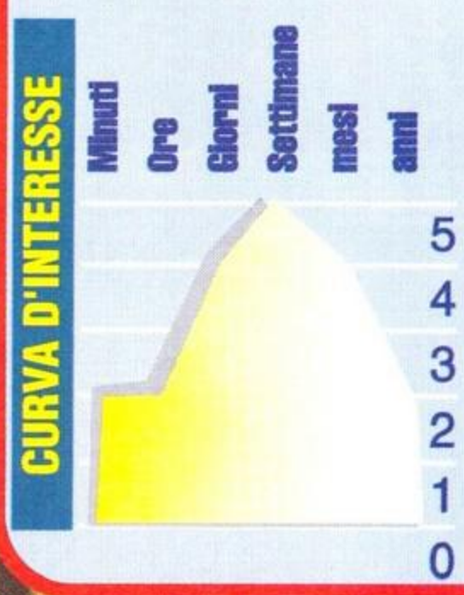
**Lorenzo Mele**

# WARHAMMER

**Genere:** Avventura
**Casa:** Mindscape
**Sviluppatore:** Cryo

## PC-CD ROM

**Warhammer è supportato da un sistema minimo 486-DX 66MHZ, ma viene raccomandato un Pentium. Necessita di 8Mb o più di RAM con almeno 2Mb di spazio libero sul disco rigido, Windows 95 e sound card 100% compatibile. Scheda video SVGA e CD-ROM a doppia velocità o superiore.**



# I GRANDI SUCCESSI ...
# ... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

## è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE 39.900 IVA COMPRESA

TURBOSTICK
codice : 0550

FUNZIONA CON

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MASTER SYSTEM

## IL PIU' POTENTE JOYSTICK MAI PRODOTTO

6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO
MOVIOLA & SUPER MOVIOLA

DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PER

NINTENDO 8 BIT

TURBOSTICK codice : 5500

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

**PAC-LAND**
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**MEGASTORE**
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

GIOCO DI RUOLO

Potrete scegliere scenari storici, quale Giulio Cesare e la conquista della Gallia, oppure creare scenari a piacimento per competere contro i sovrani più potenti del mondo antico, ed ancora cercare il monopolio delle TV pubbliche e private combattendo contro antichi/storici presentatori quali Pippo e Mike (una chicca per "Striscia la Notizia"). Mi dissocio da solo da quest'ultima definizione...

**Un gioco di conquista e diplomazia ambientato in un mondo antico nel quale vengono simulate le relazioni militari, economiche e politiche in atto tra gli imperi dell'antichità.**

Sarete il re sovrano assoluto di uno di questi imperi e il vostro scopo primario sarà quello di dominare e costruire l'impero e, contemporaneamente, intrecciare relazioni con gli altri imperi. Molti degli scenari storici hanno lo scopo e obiettivi a discrezione del giocatore. Inoltre, indipendentemente dalle vostre scelte di gioco, dovrete interagire con i sovrani degli altri imperi che hanno le vostre stesse ambizioni.
Finalmente un bel gioco di ruolo per la piattaforma Windows/Windows 95, che sfrutta appieno le caratteristiche del vostro hardware.
Il nuovo gioco della Mindscape possiede una interfaccia utente chiara e completa, permettendovi di selezionare tutti i parametri necessari per lo svolgimento del gioco. Inoltre è abilitata la possibilità di giocare in gruppo, permettendovi di confrontarvi con altri "imperatori" virtuali.

Nel caso non aveste amici con cui giocare, potrete comunque interagire con il computer che selezionerà per voi un impero e un re (o sovrano). Verrà visualizzato il nome dell'impero o del sovrano unitamente ad un'immagine del sovrano stesso. Se la fisionomia del vostro imperatore non vi soddisfa, potrete comunque sceglierne tra decine, dato che anche l'occhio vuole la sua parte. Nulla vi vieta, inoltre, di selezionare altri imperi da quello predefinito, lasciandovi piena disponibilità nella configurazione della simulazione.
Durante i turni di gioco si possono effettuare svariate operazioni, quali inviare truppe da un posto all'altro, oppure recapitare doni ad altri imperatori, o messaggi minatori quali ad esempio "Stiamo lavorando per noi!".
Durante la simulazione, dopo aver selezionato tutte le caratteristiche degli imperi, si possono veder visualizzate rispettivamente l'area terreno di gioco, la barra di selezione unità, la finestra informazioni unità, la barra degli strumenti (non musicali, però!), il pulsante di fine turno, la barra di stato e la barra dei menu (che non potevano mancare dato che si gioca sotto interfaccia Windows). Quale sarà la strategia migliore per conquistare e guidare un impero? Questo sta al giocatore deciderlo, commerciando dove necessario, o inviando truppe per tenere sotto controllo un'area piuttosto che un'altra. Bisogna fare i conti, tra l'altro, con i tributi, che già da allora

imperversavano tra la popolazione. Le unità militari si possono addestrare e selezionare tra cavalleggeri, guerrieri, esploratori, arcieri, navi da guerra o da trasporto, e soldati armati di picca. Estremamente realistica, dunque, la simulazione, coronata da una visione del terreno che spazia da quello marino a quello montano. Insolito vedere la nostra penisola senza autostrade e cavi elettrici, ma ricca di zone verdeggianti. A quei tempi l'aria doveva essere sicuramente più respirabile di quella attuale...

**Se a scuola Giulio Cesare non vi va giù, provate a cambiare il corso della storia con Legions.**

È possibile ottenere le informazioni sugli imperi, durante la propria fase di gioco che termina quando vogliamo, e spostare le unità militari dove riteniamo siano necessarie per conquistare o tenere sotto controllo zone particolarmente strategiche. Le fasi di combattimento sono ben articolate, spaziando dagli attacchi ai fianchi, arrivando alla difesa.

Durante ogni turno di gioco, come Re e sovrano, sarete impegnati nello svolgimento dei compiti che caratterizzano il dominio di un impero. Come in tutti i ruoli di comando, tutti gli eventi sono correlati e le decisioni prese o non prese in ciascuna area possono influenzare le altre.

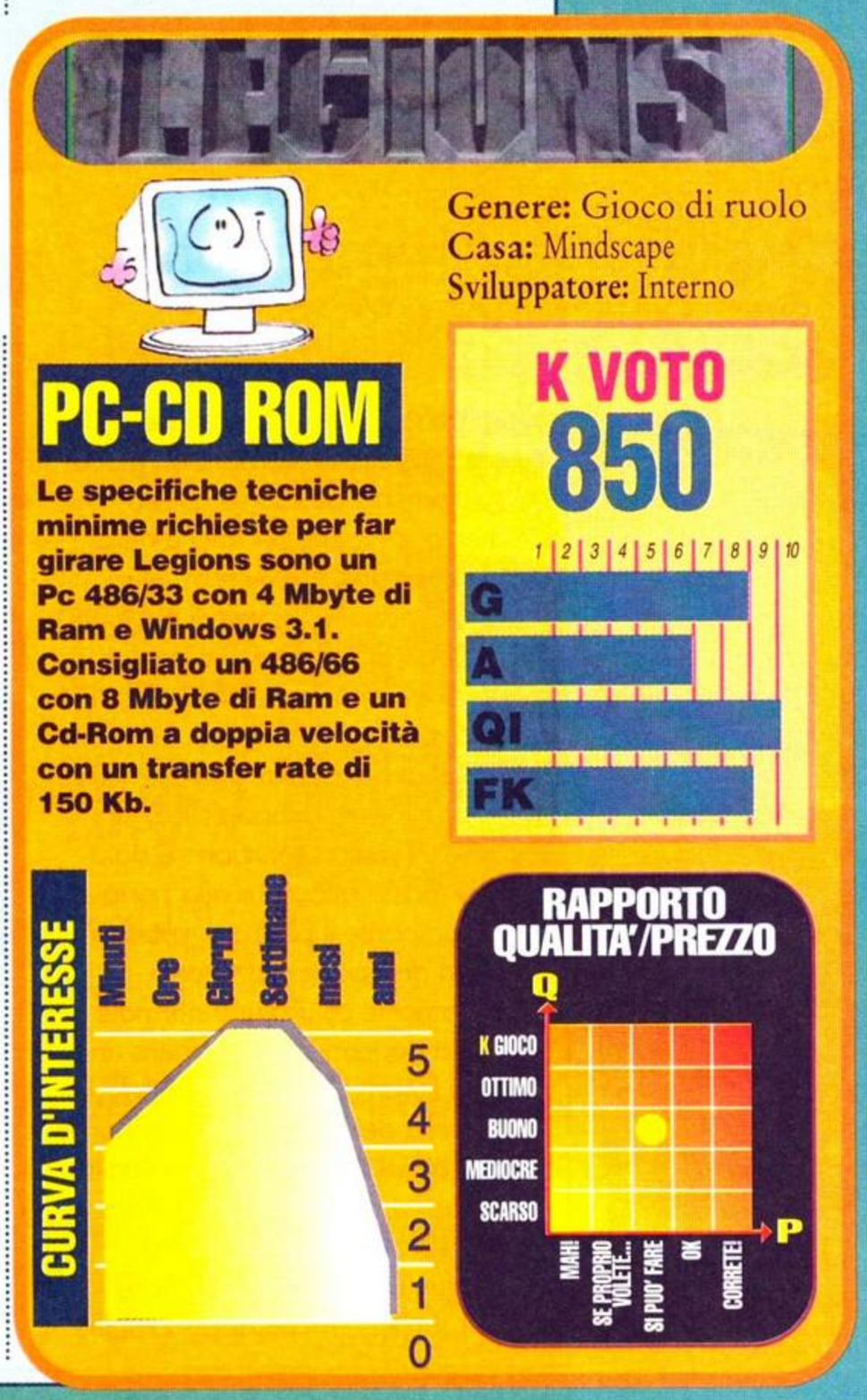
Ad ogni nuovo turno viene visualizzato un rapporto economico, e compito del giocatore è quello di cercare di mantenere un'economia fiorente, nonché delle scorte sufficienti di materiale affinché gli abitanti del vostro impero siano a voi fedeli e per finanziare l'espansione e le conquiste militari. Il vostro ministro delle finanze si occupa del disbrigo della maggior parte degli affari giornalieri dell'impero e, all'inizio di ogni turno di gioco, redige dei report relativi a: gli scambi più importanti svolti nel vostro interesse; il livello delle spese militari espresso come percentuale degli introiti fiscali; le variazioni di rilievo nel mercato dei prezzi per alcuni materiali.

Un manuale di ben 90 pagine correda questo gioco, raccontando anche alcuni scenari storici per poterli rivivere "in diretta" come se accadessero sotto i vostri occhi.

Non è necessario, per fortuna di molti appassionati, dover possedere un Pentium a 12.000 Mhz con 12 bilioni di Mbyte di Ram per far girare Legions, ma basta un computer 486/33 con installato Windows 3.1/3.11/95 e almeno 8 Mbyte di Ram. La scheda sonora è consigliata, anche perché tutte le funzioni di gioco sono accompagnate da simpatici effetti.

Imperatori di tutte le età... è il vostro turno.

***Luca Monticelli***



PC PC-CD-ROM

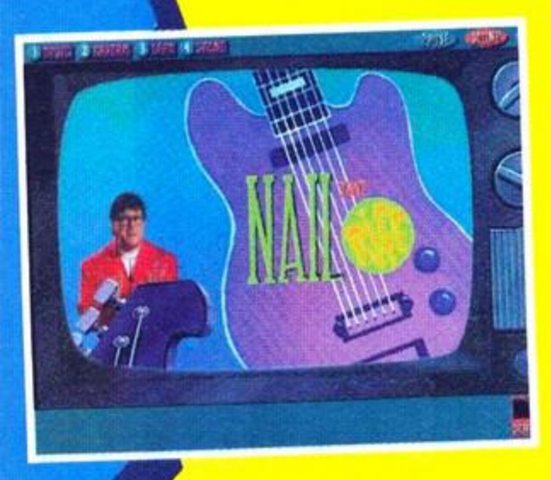
PUNTA E CLICCA

# QUEST FOR FAME

GRANDIOSO

**Siete dei poveri chitarristi ai quali il mondo non ha ancora manifestato l'interesse dovuto? Oppure la chitarra proprio non sapete suonarla ma avreste sempre voluto diventare dei novelli Steve Vai? Prendetevi la vostra rivincita con questo entusiasmante gioco**

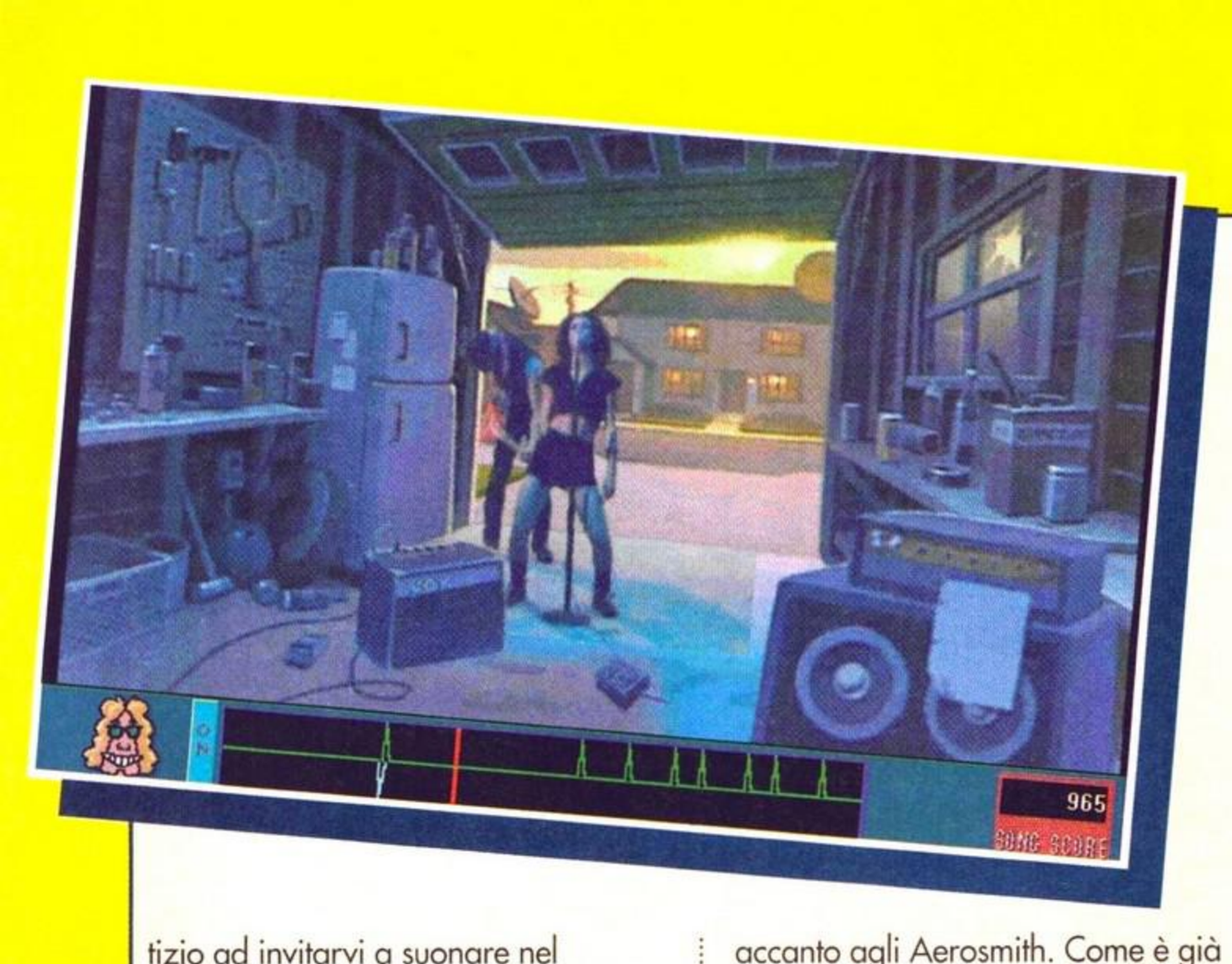
La chitarra elettrica è forse lo strumento più affascinante, ve lo dice un tastierista convinto. In genere il chitarrista capellone che ti spara assoli mozzafiato è sempre oggetto di una grande devozione. Quelli della Virtua Music hanno allora pensato bene di sfruttare questo fattore, per sfornare un gioco completamente basato su questo strumento, avvalendosi anche della collaborazione degli Aereosmith, senz'altro non i primi venuti nel campo del rock. Bisognava però risolvere il non piccolo problema di come costruire una chitarra multimediale senza far gravare sul giocatore l'onere di una spesa eccessiva. E qui la soluzione è stata geniale: basta attaccare alla porta della stampante il plettro di plastica datovi in dotazione e sfregarlo freneticamente contro una normale racchetta da tennis, per ottenere un risultato sorprendente. Purtroppo però quella della racchetta (che non è sempre ad uso di tutti) ci pare l'unica soluzione veramente efficace. Potrete sempre sbattere il plettro contro qualunque cosa spigolosa, anche se i risultati saranno meno apprezzabili.



In ogni caso la vostra esecuzione si limiterà, ovviamente, al dare il ritmo giusto (propriamente, la mano destra della chitarra), lasciando al vostro PC il compito di suonare gli accordi e le note adeguate.

## SI COMINCIA A SUONARE

Ma veniamo al gioco: la prima cosa che noterete è la qualità abbastanza buona del suono di chitarra (non per niente occorre una scheda sonora a 16 bit). Il vostro compito è, come dice il titolo, quello di cercare di diventare famosi, gironzolando per tutti i locali della città tentando di farvi conoscere - e magari di poter suonare con gli Aerosmith. Il tutto comincia dalla vostra disordinatissima camera da letto. La prima cosa che occorre fare è accendere la TV e partecipare a un divertente quiz. Cercando di ripetere i pezzi di chitarra che vi verranno proposti, raggiungerete l'obiettivo di allargare il vostro repertorio, che alla fine dovrebbe consistere in quattro tipi di musica: Aerosmith, Aerosmith bonus CD, roadhouse rock e blues (verrà aggiunta una nuova canzone anche più avanti) . Una volta "assimilati" i brani potrete eseguirli per esercitarvi utilizzando lo stereo della cameretta. In basso apparirà un aiuto che vi indicherà quando andrà suonata la nota, ma è opportuno che cominciate subito ad essere indipendenti visto che più avanti nel gioco vi verrà tolto. Dovrete imparare ad eseguire le canzoni sia come accompagnatore sia con il ruolo più appagante di "prima chitarra". Se le esercitazioni andranno bene, presto arriverà un

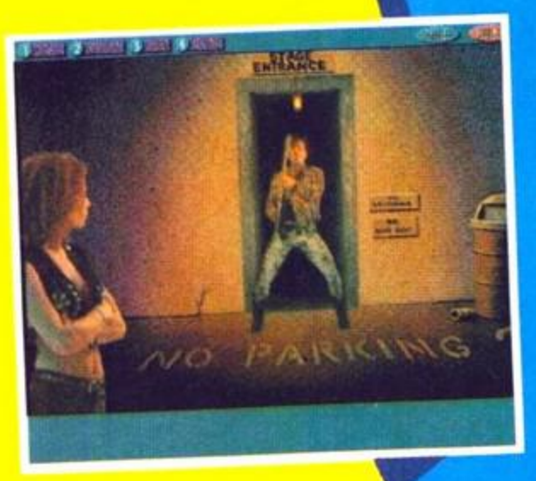


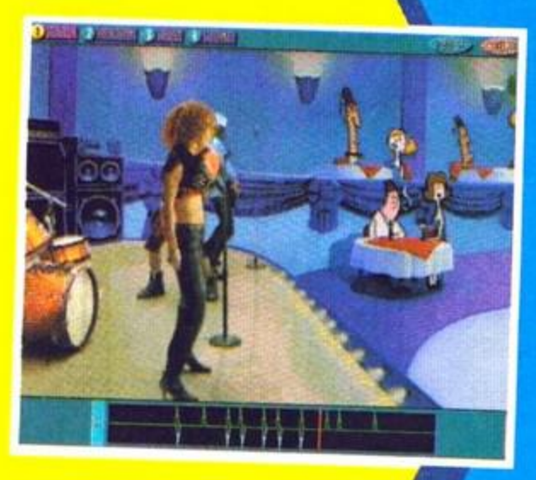

tizio ad invitarvi a suonare nel garage del suo gruppo (beh, è sempre un inizio!). Nel garage poi avrete subito una graditissima sorpresina: la cantante è una donna, e, per giunta, molto, ma molto carina!!! Se i pezzi provati saranno eseguiti in modo sufficientemente decoroso, senza farvi influenzare dai balletti intriganti della bella mora, avrete finalmente la prima scrittura: il gestore di un gran locale, per la verità frequentato da tipi piuttosto loschi, vi inviterà ad esibirvi. Sarà la prima di una serie di prove che impegneranno duramente la vostra abilità. Dovrete infatti avventurarvi in locali di blues, sale da ballo, sale di registrazione, ma il vostro obiettivo sarà il megaconcertone finale allo stadio accanto agli Aerosmith. Come è già stato detto la qualità del suono è molto alta. Aggiungeteci il fatto che la vostra chitarra può essere personalizzata incrementando il livello di distorsione, aggiungendo overdrive o feedback, fino ad ottenere il suono che vi è più congeniale. Anche la qualità grafica è di ottima fattura, specialmente per quanto riguarda le animazioni. L'ambientazione, offre alcune scene a cartoni animati molto divertenti (come il brutto ceffo che si commuove per l'impeccabile esecuzione della sua canzone preferita). Altro episodio molto divertente è il concerto, nel quale il vostro compito sarà quello di far scappare tutte le persone per arrivare in tempo all'appuntamento con gli Aerosmith.

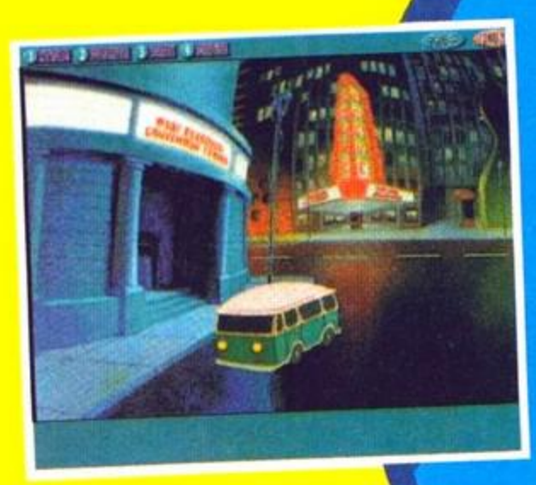
**Quando giocate a QFF, chiudete la porta alle vostre spalle... a nessuno piace vedere un esagitato che "strazia" una racchetta da tennis...**

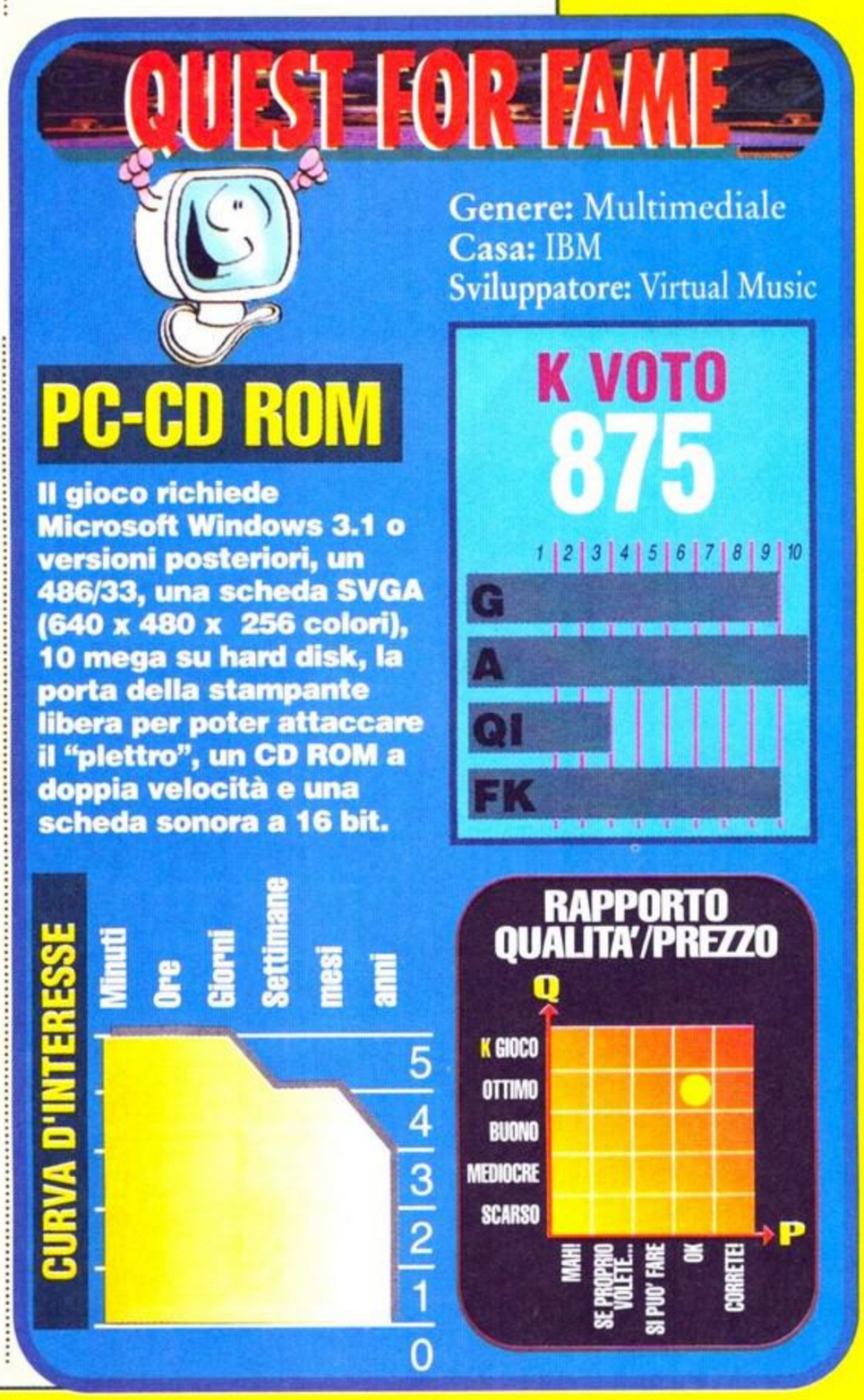
Tenete conto poi che non è assolutamente necessario essere dei professionisti dello strumento a sei corde e imparare a suonare con questo gioco, basta pensare al fatto che Log, che di musica non ne capisce poi molto, è riuscito a comportarsi più che dignitosamente, senza raggiungere ovviamente i livelli del sottoscritto (la modestia è sempre una cosa molto importante). La longevità di questo gioco è sicuramente alta, poiché anche, quando sarà passato molto tempo, tornerete sicuramente a farci una part... pardon, una suonata. L'opportunità di suonare davanti ad una folla entusiasta, accanto ad una band tosta e, specialmente, a una cantante mozzafiato, non è certo cosa da poco. E se avete paura di non riuscire a raggiungere mai i livelli avanzati, niente paura: esiste un modo di gioco che permette di accedere a qualunque edificio della città senza che vi sbattano la porta in faccia. Se potete però, cercate di non approfittarne troppo, vi rovinereste la gioia di "costruirvi" con le vostre mani.

*Gabrio Secco*







PC-CD ROM

# TORIN'S PASSAGE

La Sierra è una delle software house da più tempo sulla cresta dell'onda, ed è conosciuta in tutto il mondo soprattutto per le sue avventure grafiche; le serie di King's Quest, Space Quest o Leisure Suit Larry hanno raccolto enormi consensi sul mercato, e ai loro tempi avevano contribuito assieme ai capolavori della Lucas a rivoluzionare la categoria dei giochi di avventura su computer. Ora l'affermazione della tecnologia CD ha aperto la strada ad un ulteriore processo di evoluzione, e anche la Sierra ha voluto dire la sua in merito: a guidare il rinnovamento è così venuto Phantasmagoria, il colossal prodotto su sette CD e sviluppato come un vero e proprio film interattivo, con riprese di attori reali animate in sovrapposizione su scenari renderizzati; il tutto condito da abbondanti effetti speciali di grande spettacolarità per coinvolgere sempre di più i giocatori.

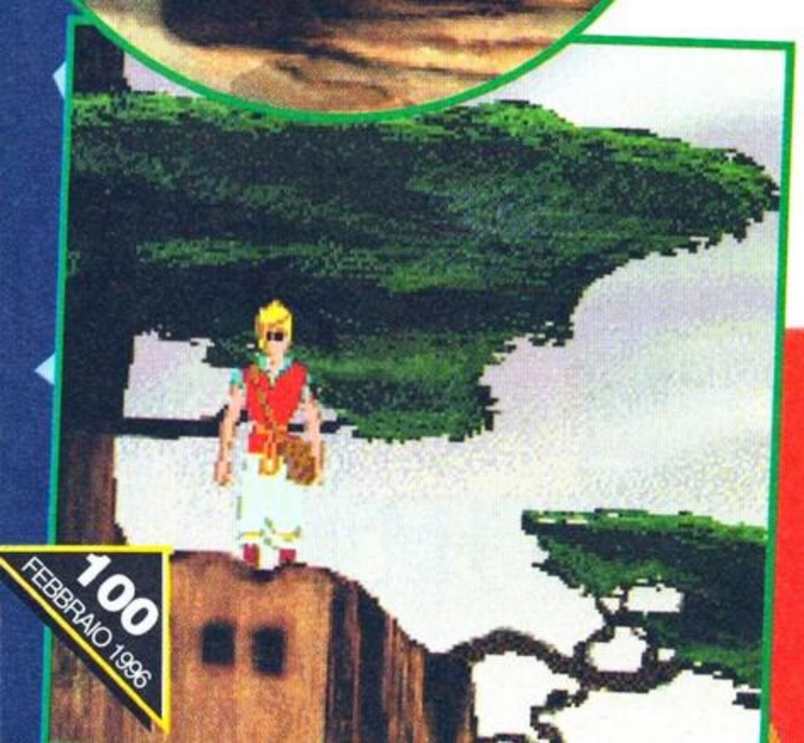
Torna la Sierra sui nostri monitor con una bella avventura dell'ultima generazione, costruita come un cartone animato ricco di umorismo e situazioni divertenti: Torin's Passage.

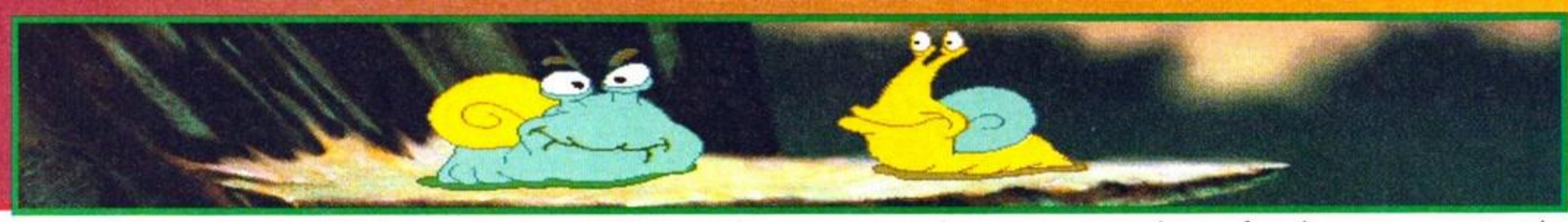
La storia divertente e coinvolgente è stata orchestrata sapientemente da Al Lowe: il papà della serie di avventure di Larry Laffer.

Torin's Passage è l'ultima e più recente avventura prodotta dalla Sierra, e dal punto di vista della realizzazione tecnica si discosta molto dalla filosofia su cui era stato impostato Phantasmagoria; il supporto ottico è naturalmente sfruttato appieno per i dialoghi, gli effetti sonori digitalizzati e le animazioni grafiche, ma lo stile impiegato per realizzare il gioco lo porta ad essere un vero e proprio cartone animato interattivo.

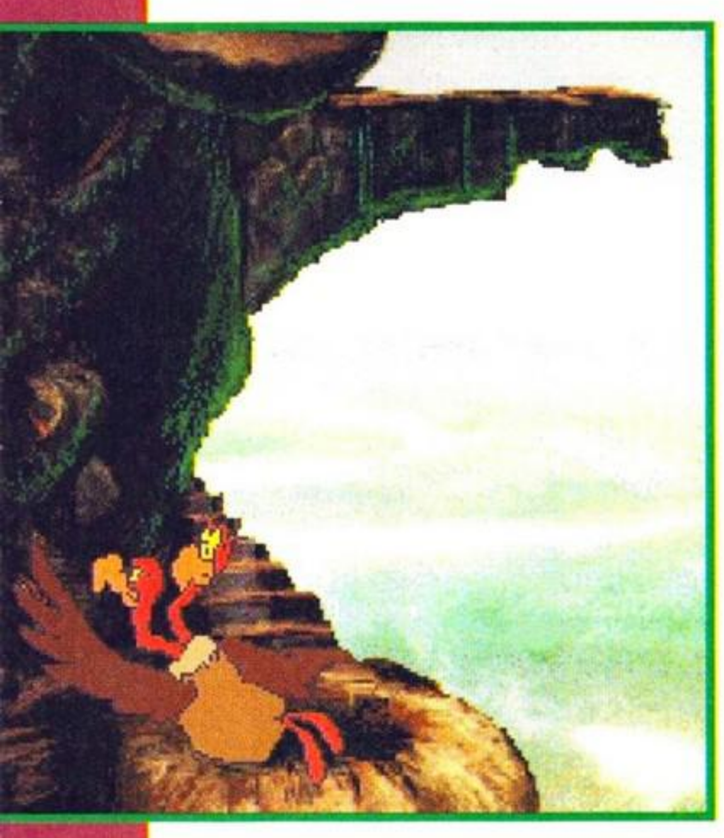
## GIOCARE UN FILM D'ANIMAZIONE

Le buone qualità del gioco emergono subito al suo avvio dalla splendida introduzione animata: si tratta di un breve cartone animato, realizzato con grande cura, che narra l'antefatto che sta alla base della storia di Torin's Passage: in un ridente reame magico, il perfido mago Pecand, in una notte tempestosa, tenta di avvelenare la famiglia reale per insidiare il trono delle Terre Superiori; ma la levatrice del piccolo principe, ancora in fasce, scopre in tempo l'attentato e mette in salvo l'erede nascondendolo in un anonimo villaggio. Diversi anni dopo Pecand cattura i genitori adottivi di Torin (questo il nome del principe) traportandoli in una terra sotterranea,





lontana e misteriosa; da qui inizierete a giocare, mettendovi in cerca dei genitori di Torin e della verità sulle sue origini regali.
Il mondo magico in cui è ambientata tutta la vicenda si rivela quanto mai curioso, infatti è costituito da diverse sfere concentriche, di dimensioni via via più ridotte, ognuna delle quali è popolata da razze e civiltà differenti. Ogni sfera è separata dalle altre da portali magici, la cui attivazione è la missione principale che Torin deve portare a termine in ogni livello per riuscire a procedere; per fare questo il vostro protagonista dovrà conoscere numerosi personaggi, quasi tutti

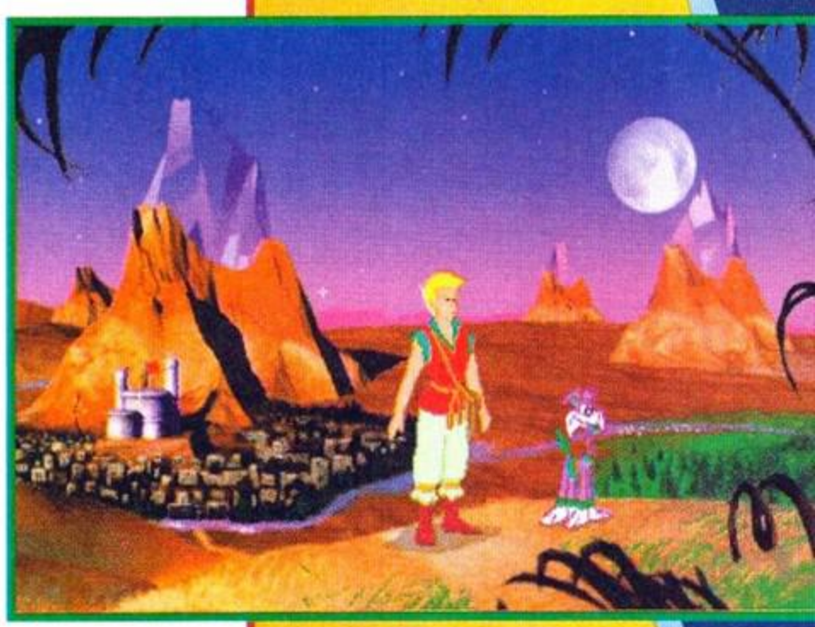


alquanto bizzarri, ed interagire con loro cercando di capire di cosa abbiano bisogno. A questo punto toccherà a voi, come in ogni buon gioco d'avventura, cercare di industriarvi per risolvere gli enigmi che vi separano dal passaggio al livello successivo.
La trama di Torin's Passage appena riassunta non è certamente nulla di particolarmente innovativo, ma l'intreccio della storia viene narrato piacevolmente, con brio e umorismo, coinvolgendo molto il giocatore e creando una grande aspettativa per "ciò che viene dopo", ingrediente indispensabile in un'avventura di successo. Inoltre lo sviluppo degli incontri con i vari personaggi risulta sempre molto divertente e solletica la curiosità; questi ultimi infatti sono caratterizzati secondo i classici canoni tipici dei prodotti di animazione e risultano davvero divertenti, anche per l'ottima realizzazione grafica complessiva del programma: i disegni in alta risoluzione sono davvero molto ben fatti e vengono animati con grande fluidità, dando un'impressione di notevole vitalità a tutti i personaggi. Di questi colpisce soprattutto la naturalezza con cui si muovono ed eseguono le azioni più diverse, conseguenza diretta del gran numero

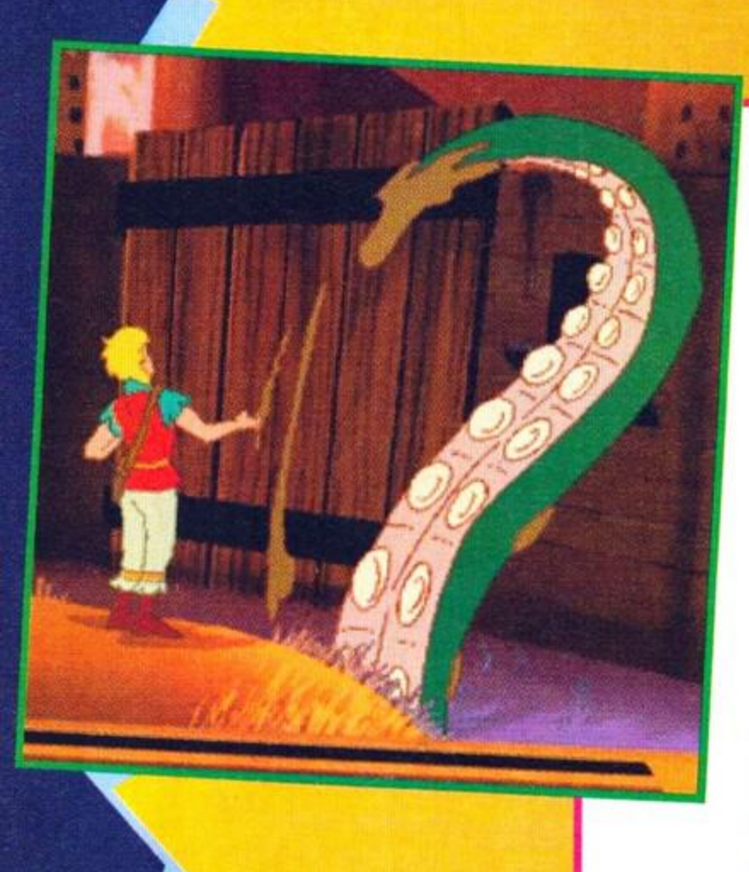
**La grafica è in parte renderizzata e in parte digitalizzata: l'effetto finale è quello di un cartone animato realizzato splendidamente.**

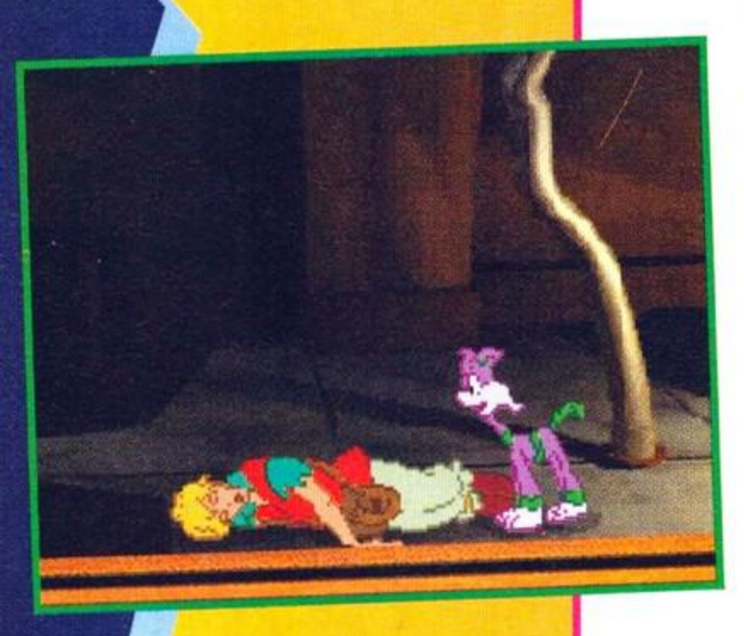
di frame di animazione spesi per riprodurre ogni particolare movimento. Per la realizzazione dei paesaggi e dei fondali la Sierra si è affidata ad una tecnica tipica per i prodotti di animazione, che ha visto l'impiego di disegni fatti a mano, digitalizzati e successivamente ritoccati al computer; il risultato finale ottenuto è davvero bello, sia per la pulizia delle immagini, fantasiose, ben definite e coloratissime, sia per le buone routine di scrolling parallattico degli scenari, sia per la qualità globale della realizzazione, ulteriormente valorizzata dall'utilizzo dell'alta risoluzione.
Un bel cartone animato non può mancare di un valido supporto sonoro, e anche da questo punto di vista Torin's Passage riesce a distinguersi brillantemente: i dialoghi digitalizzati, godibilissimi anche con una minima conoscenza dell'inglese, e gli effetti sonori sono molto divertenti e splendidamente realizzati. E anche le musiche non deludono, accompagnando nel miglior modo le vostre azioni, senza mai rendersi invadenti o fastidiose. Se non siete dei perfetti anglofoni e avete delle difficoltà a comprendere i dialoghi parlati non avete comunque di che preoccuparvi, dato che è presente un'opzione per visualizzare i dialoghi su schermo (sempre in inglese però). Tutto insomma contribuisce a far entrare in profondità il giocatore all'interno del mondo fantasioso e divertente di Torin's Passage, con un effetto di grande coinvolgimento, che invoglia sempre a procedere nell'esplorazione del gioco.

## UNO SGUARDO AI CONTROLLI



L'interfaccia di controllo di Torin's Passage è stata sviluppata in accordo con le ultime tendenze di massima semplicità ed immediatezza di utilizzo, ma riesce comunque ad introdurre qualche valida innovazione. Fondamentalmente il gioco è un'avventura punta e clicca dell'ultima generazione, dove basta muoversi con il cursore sopra uno degli oggetti selezionabili (segnalati dal cambiamento di colore del cursore stesso) e cliccare con il mouse per eseguire l'azione prevista per proseguire. Dunque niente più comandi multipli a disposizione: o si esamina un oggetto (tasto destro del mouse) o si interagisce con esso (tasto sinistro); ciò garantisce una grande immediatezza, ma forse toglie un pizzico di profondità all'avventura e alla risoluzione degli enigmi.
Al di sotto della finestra principale, dove si svolgono tutte le azioni del gioco, è rappresentato l'inventario, praticamente un grande cassetto dove vengono disposti in bella vista gli oggetti via via raccolti, circondato da alcune icone che permettono di interagire con il programma. Gli oggetti nell'inventario vengono rappresentati da una piccola immagine, ma è disponibile un proiettore di ologrammi





(!!!) che una volta attivato fornisce un'efficace vista rotante in 3D renderizzato di qualunque cosa siate in possesso.
Non sarete comunque soli nell'affrontare il vostro compito: ad accompagnare Torin nel suo viaggio c'è Boogle, un curioso animaletto mutaforma che vi potrà aiutare in più di un'occasione trasformandosi in un oggetto che magari non avete con voi, ma che avete avuto modo di trovare precedentemente nel corso del gioco. Oltre agli oggetti classici che potrete usare sono pertanto disponibili tutte le trasformazioni che può eseguire Boogle; per questo è disponibile un elenco a parte dedicato esclusivamente al buffo animale e che funziona come un vero e proprio inventario alternativo.

Per la gestione di Torin's Passage oltre ai classici menù di caricamento, salvataggio e configurazione del gioco sono state predisposte un'opzione per riascoltare (e rileggere, eventualmente) i dialoghi avuti in precedenza con i vari personaggi del gioco, e un hint button che vi fornirà utili suggerimenti per proseguire se vi siete bloccati in qualche punto ostico. Quest'ultima funzione è stata sviluppata in modo particolarmente interessante: per accedere agli aiuti infatti non solo dovrete pagare una certa somma in punti, scalandoli da quelli che avete accumulato risolvendo i vari enigmi del gioco, ma dovrete anche attendere un'abilitazione a tempo che potrete impostare come meglio preferite tramite un apposito menù. In pratica ogni volta che riuscirete a risolvere correttamente un problema postovi dalla trama di Torin's Passage parte il conteggio di un orologio (visualizzato sullo schermo dalla comparsa di una clessidra) che finchè non si azzera impedisce ulteriori accessi all'opzione di aiuto; in questo modo viene impedito anche ai più curiosi un utilizzo indiscriminato delle opzioni di hint, aumentando la longevità e la sfida che il programma è in grado di fornire.
A differenza della maggior parte delle avventure pubblicate in precedenza dalla Sierra, in Torin's Passage non è possibile "morire", ponendo fine alla partita; giocando vi capiterà sicuramente di commettere qualche passo falso che porterà alla prematura dipartita del povero Torin, ma dopo una divertente animazione condita dai sarcastici apprezzamenti del caso, il programma vi offrirà la possibilità di riprendere dall'esatta posizione in cui vi trovavate prima, senza obbligarvi quindi a salvare la vostra posizione ad ogni nuovo progresso fatto durante il gioco e lasciandovi quindi più libertà d'azione. Questa è sicuramente una buona idea, che vi consente di curiosare in giro molto più tranquillamente, andando a provare anche le imprese più temerarie (quelle che sicuramente sapete già che vi faranno male ! ) per il solo gusto di vedere in che genere di guaio vi andrete ad infilare.

## TECNICA E GIOCABILITÀ

Tecnicamente parlando Torin's Passage è un gioco sicuramente all'avanguardia: la grafica in alta risoluzione è molto fluida e rallenta solo in occasione dello scrolling di ampie porzioni di schermo, altrimenti le animazioni e gli intermezzi animati sono impeccabili. Cominciare a giocare è semplicissimo e ci si fa prenedere subito dalla vicenda, che si snoda piacevolmente, con allegria. Se ne resta affascinati, ed è difficile smettere, anche perchè i progressi che si fanno giocando sono costanti e questo contribuisce molto ad aumentare l'interesse e la curiosità.
Torin's Passage è insomma un'ottima avventura, realizzata con molta cura e grande attenzione per i dettagli, deliziosamente umoristica, coinvolgente e divertente; la grafica cartoon e l'eccellente sonoro sono veramente ben fatti e la realizzazione tecnica è all'avanguardia. L'unico difetto che mi può venire in mente per questo gioco è forse la sua non eccessiva difficoltà, ma ciò non basta per sminuirne il valore. Se vi piacciono le avventure, questa vi divertirà parecchio; se non vi entusiasmano, questo è un titolo adattissimo per fare una prova.

**Antonio Perna**

# TORIN'S PASSAGE

**Genere:** Avventura
**Casa:** Sierra
**Sviluppatore:** Interno

**PC-CD ROM**

**Funziona sia in dos che sotto Windows 3.1 o Windows 95; richiede almeno un 486 SX 25 con 8 MB RAM, una scheda grafica SVGA e un drive CD-ROM a doppia velocità. Supporta quasi tutte le schede audio conosciute e ha bisogno di un mouse per poter essere giocato.**

PUNTA E CLICCA

# SWAT Police Quest

PC-CD ROM

APPASSIONANTE

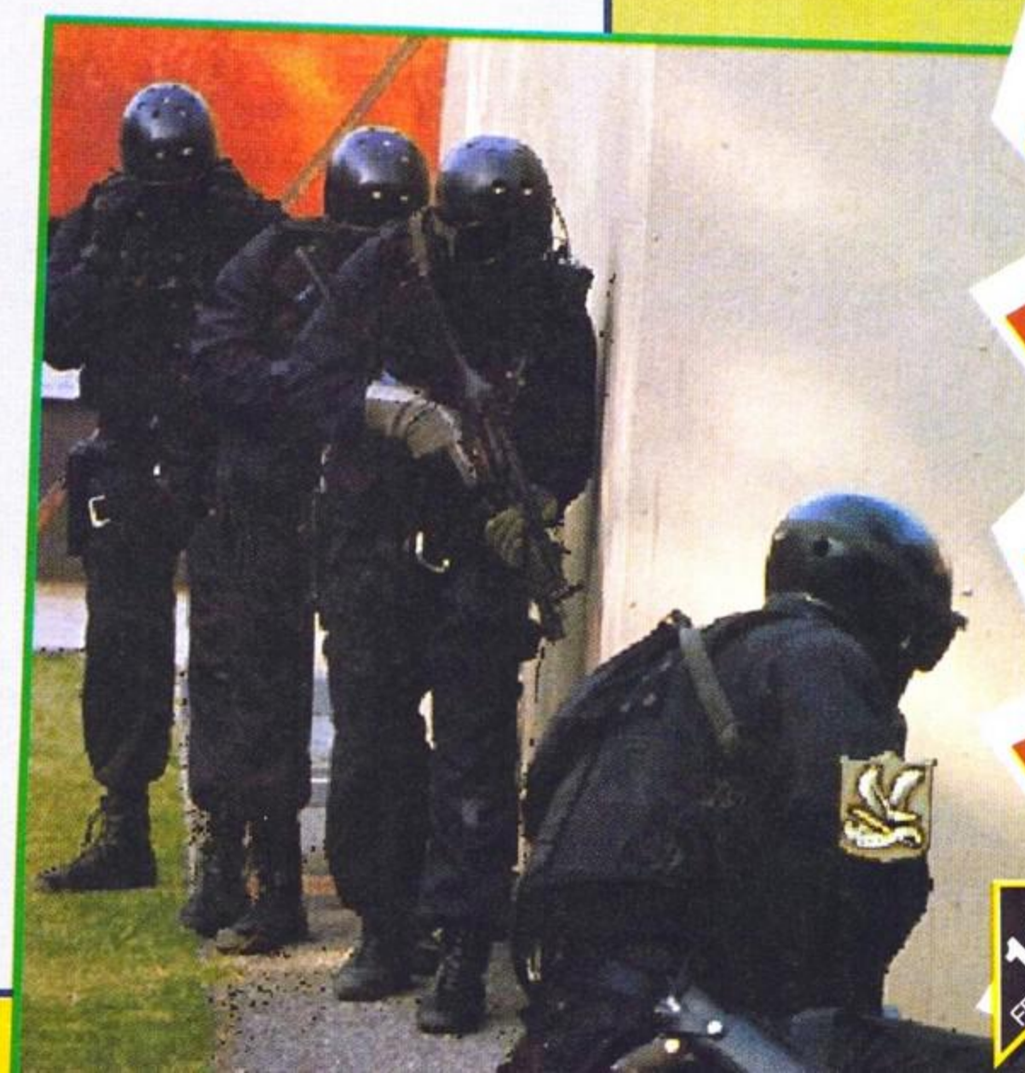
**L'ultimo e più recente capitolo della saga di Police Quest, sviluppato secondo le più evolute tecniche multimediali, ci porta a vestire i panni di un agente arruolato negli SWAT: il corpo speciale antiterrorismo della polizia americana.**

Una delle saghe adventure più famose e prolifiche, prodotte dalla Sierra, è quella di Police Quest, votata a simulare al meglio tutte le fatalità che possono capitare lavorando nel corpo di polizia. A questo proposito la Sierra ha sempre più accentuato negli anni la componente simulativa dei vari Police Quest, cercando di proporre sempre con maggiore realismo le ambientazioni e le procedure che hanno a che fare con la routine quotidiana di un poliziotto americano qualsiasi, avvalendosi della collaborazione di affermati professionisti del settore, che hanno via via fornito la loro esperienza per impostare un prodotto che riproducesse sempre più fedelmente la realtà della vita nel corpo di polizia.
Dopo i primi quattro episodi ecco arrivare questo "Police Quest: SWAT", dedicato espressamente alla simulazione completa della vita di un agente arruolato nei corpi speciali della polizia; scritto e programmato grazie alla collaborazione di Daryl Gates, ex-capo della polizia di Los Angeles, ora in pensione.

> E' una vera e propria simulazione completa della vita di un agente SWAT, dai primi passi nel corpo allo svolgimento delle missioni più rischiose.

### LA DURA VITA DEL CADETTO

Grazie a SWAT potrete percorrere ogni tappa della carriera del giovane agente speciale in erba, e inizierete dall'addestramento di base della scuola di polizia; una volta arrivati all'accademia riceverete le ramanzine di rito dai direttori dei vostri corsi e partirete con le prime esercitazioni. Dovrete quindi affrontare lunghe sessioni al poligono di tiro per impratichirvi nell'uso di tutte le armi da fuoco in dotazione ad un agente (pistola calibro 45, fucile semiautomatico, M16, fucile a pompa), esercitandovi sia su bersagli fissi che su sagome mobili, per poi passare all'addestramento con il fucile di precisione a mirino telescopico per colpire bersagli a grande distanza; quando finalmente avrete fatto abbastanza pratica passerete all'azione vera e propria.
Le esercitazioni ai diversi poligoni di tiro sono molto ben fatte, e ogni arma ha un comportamento diverso, relativamente alle sue caratteristiche quali la potenza di fuoco e il relativo rinculo cha avrà (e che vi farà perdere la mira). In ogni caso sarete seguiti passo passo dai vostri istruttori, non solo al fine di superare le singole prove, ma soprattutto per comprendere appieno le



tecniche da usare per farne tesoro e diventarne padroni in vista dell'azione sul campo.
Prima di ogni missione in cui sarete coinvolti, assisterete ad un dettagliatissimo briefing in cui vi verranno illustrate, anche con l'ausilio di filmati specifici, tutte le tecniche che i reparti SWAT originali mettono in pratica durante i loro interventi. Ponendo eventualmente delle domande al capitano che tiene la riunione potrete farvi un'idea più precisa di quello che vi viene richiesto, e con il tempo diventerete dei veri esperti relativamente alle tecniche speciali usate nei casi di emergenza. Se non lo sarete, invece, andrete di sicuro incontro ad una triste serie di fallimenti in azione.
In merito alle missioni, SWAT somiglia più ad un simulatore della serie Aces (Aces of the Pacific, ve lo ricordate !?!) che ad un'avventura: inizierete una carriera da poliziotto e la porterete avanti affrontando le varie azioni secondo una trama non lineare, i cui sviluppi futuri sono legati ai successi o ai fallimenti a cui andate incontro giocando. Se questo può dare inizialmente una sensazione di maggior varietà, alla lunga risulta invece dispersivo; si sente la mancanza di una trama un po' più sofisticata che colleghi tra loro i vari aspetti del gioco.

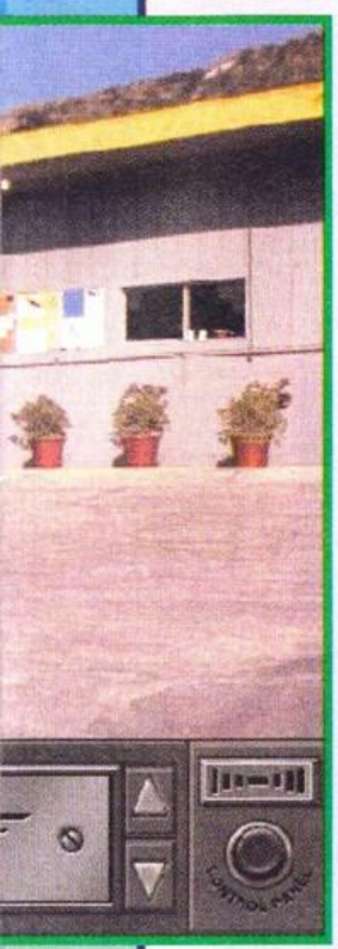
## CIAK, SI GIRA.

Per la realizzazione tecnica di SWAT, la Sierra ha optato per un'impostazione cinematografica simile a quella già vista in Phantasmagoria; tutti i personaggi sono rappresentati da attori in carne ed ossa che hanno girato le varie scene che appaiono durante il gioco su di uno sfondo, neutro a cui è stata in seguito sovrapposta la grafica, renderizzata o digitalizzata, che ripropone i vari ambienti. Il risultato complessivo è naturalmente di grande realismo, soprattutto per via dell'utilizzo della grafica in alta risoluzione che riproduce in maniera molto pulita i fondali e le animazioni del gioco.
Tutti i filmati sono stati realizzati con grande cura e, come il resto della grafica di SWAT, si muovono con discreta fluidità; accompagnati dalla musica giusta contribuiscono molto a creare l'atmosfera e a calare il giocatore nell'ambientazione ricostruita dal programma.
Da questo punto di vista il gioco della Sierra si segnala per un ottimo parlato digitalizzato, riprodotto chiaramente e senza tentennamenti, e per dei buoni effetti sonori di accompagnamento; le musiche sono poche ma ben fatte. Purtroppo i dialoghi in inglese non hanno sottotitoli, e in alcuni casi diventano di difficile comprensione; quindi è consigliato imparare a capire bene la lingua americana prima di affrontare SWAT (certi vostri istruttori si esprimeranno infatti in uno slang terribile, e voi sarete obbligati a capire correttamente i loro ordini se vorrete eseguirli come si deve).
L'interfaccia è di tipo punta e clicca, molto semplificata, senza neppure un cursore intelligente che segnali la presenza di un elemento con cui sia possibile interagire; la ridotta attitudine "avventurosa" del programma però non fa pesare più di tanto questa scelta, dal momento che i casi in cui avrete a che fare con oggetti che non siano del vostro equipaggiamento sono molto scarsi.

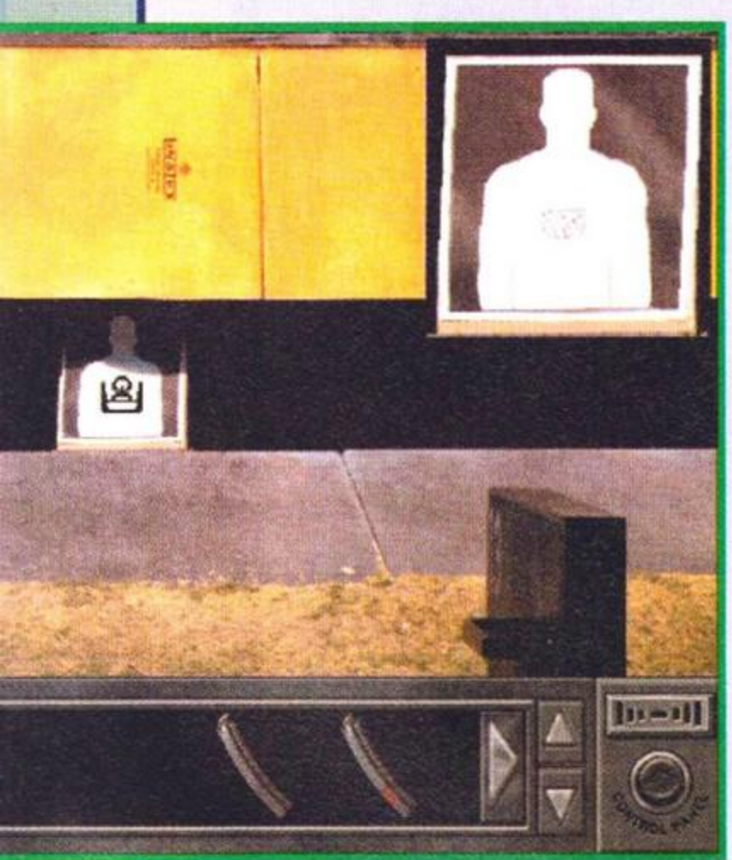
> I filmati originali e le interviste ad agenti veri arricchiscono il programma di dati tecnici ed informazioni di grande interesse.

## AVVENTURA O DOCUMENTARIO INTERATTIVO ?

E' piuttosto difficile esprimere un giudizio riguardo a questo SWAT, principalmente per il tipo di approccio che hanno scelto alla Sierra per impostare la

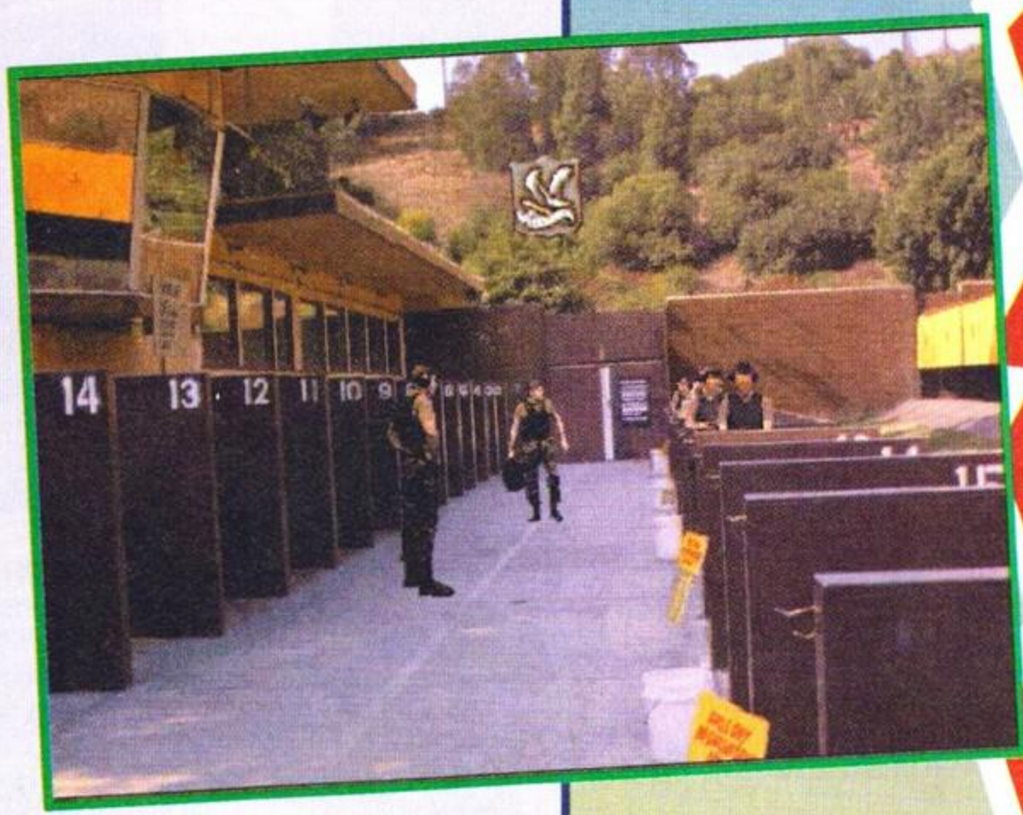


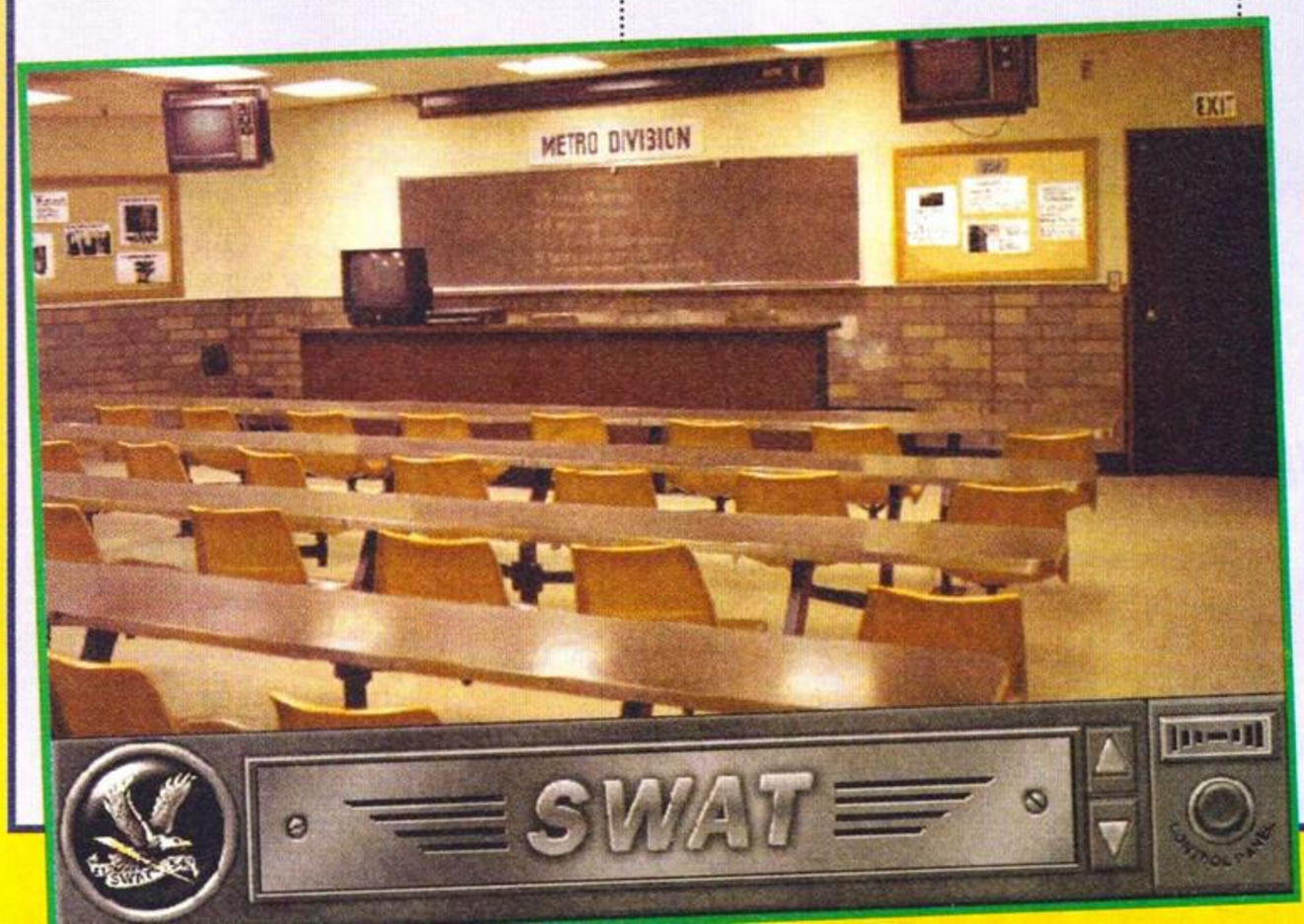
dinamica di gioco.
In effetti, a detta degli stessi programmatori della Sierra, "Police Quest: SWAT" si propone di essere un vero e proprio simulatore globale dell'attività svolta da un cadetto dei corpi speciali, e come tale si preoccupa di fornire anche tutto l'addestramento indispensabile per la formazione di un buon agente. A questo scopo quindi sono state realizzate decine di filmati esplicativi, interviste digitalizzate con agenti veri, lunghi e dettagliati briefing con schemi e



diagrammi che illustrano le tecniche operative degli SWAT, o il gergo tipico usato per comunicare durante le operazioni o anche le armi e gli equipaggiamenti e il modo come si usano. Una simile quantità di informazioni arricchisce enormemente lo spessore del programma, cui di certo non manca la profondità; il problema è che la giocabilità ne risente, il ritmo del gioco viene rallentato dall'esecuzione delle esercitazioni (che devono essere perfette) e dall'apprendimento di tutte le tecniche operative, altrimenti non si riuscirà mai a terminare felicemente una missione.
Lo schema tipico del gioco d'avventura è rimasto, ma ridotto all'osso, quasi privo di enigmi, superato e soffocato dalla esecuzione delle procedure operative apprese nelle varie lezioni; anche nel pieno dell'azione si ha spesso la sensazione di doversi semplicemente attenere alla perfetta esecuzione delle regole per poter arrivare in fondo alla storia felicemente. Intendiamoci, esistono sempre degli imprevisti che saltano fuori durante ogni operazione e a cui bisognerà far fronte con un po' di sana inventiva, ma se non si seguono alla lettera le istruzioni ricevute non si può sperare di riuscire a fare strada. Un dato quantitativo può rendere bene l'idea: SWAT è un programma che riempie ben quattro CD, ma il primo di questi se ne va in esercitazioni di tiro, descrizione delle procedure e briefing per la prima missione; anche se i documenti proposti sono molto interessanti, alla lunga stancano, e di azione se ne è vista ben poca.
L'impegno tecnico e di ricerca profuso per la realizzazione di SWAT è stato sicuramente encomiabile; tralasciando l'aspetto didattico e passando a valutare la giocabiltà del programma le cose però peggiorano non poco. L'insistenza posta sulle esercitazioni e l'insegnamento, e la carenza di iniziativa durante le varie missioni, tendono a rendere ripetitiva la dinamica di gioco di SWAT; la scarsità di enigmi fa il resto.
Alla Sierra hanno dichiarato esplicitamente di aver voluto creare il simulatore perfetto della vita nel corpo SWAT della polizia, ma non capisco perchè intestardirsi a riproporre anche tutti gli aspetti di routine più noiosi.
In fondo questo dovrebbe essere un gioco.

**ANTONIO PERNA**



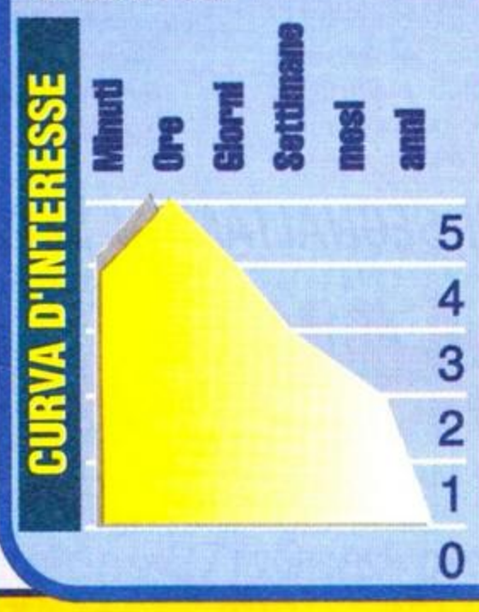




## SWAT Police Quest

**PC-CD ROM**

Genere: Punta e clicca
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

**Per far girare SWAT avrete bisogno almeno di un 486 DX 33 con 8 MB di RAM, una scheda grafica SVGA, un CR-ROM a doppia velocità e 15 MB liberi su hard disk. E' comunque consigliato almeno un 486 DX2 66 per avere una fluidità accettabile delle animazioni. Gira anche sotto Windows 3.1 e Windows 95.**

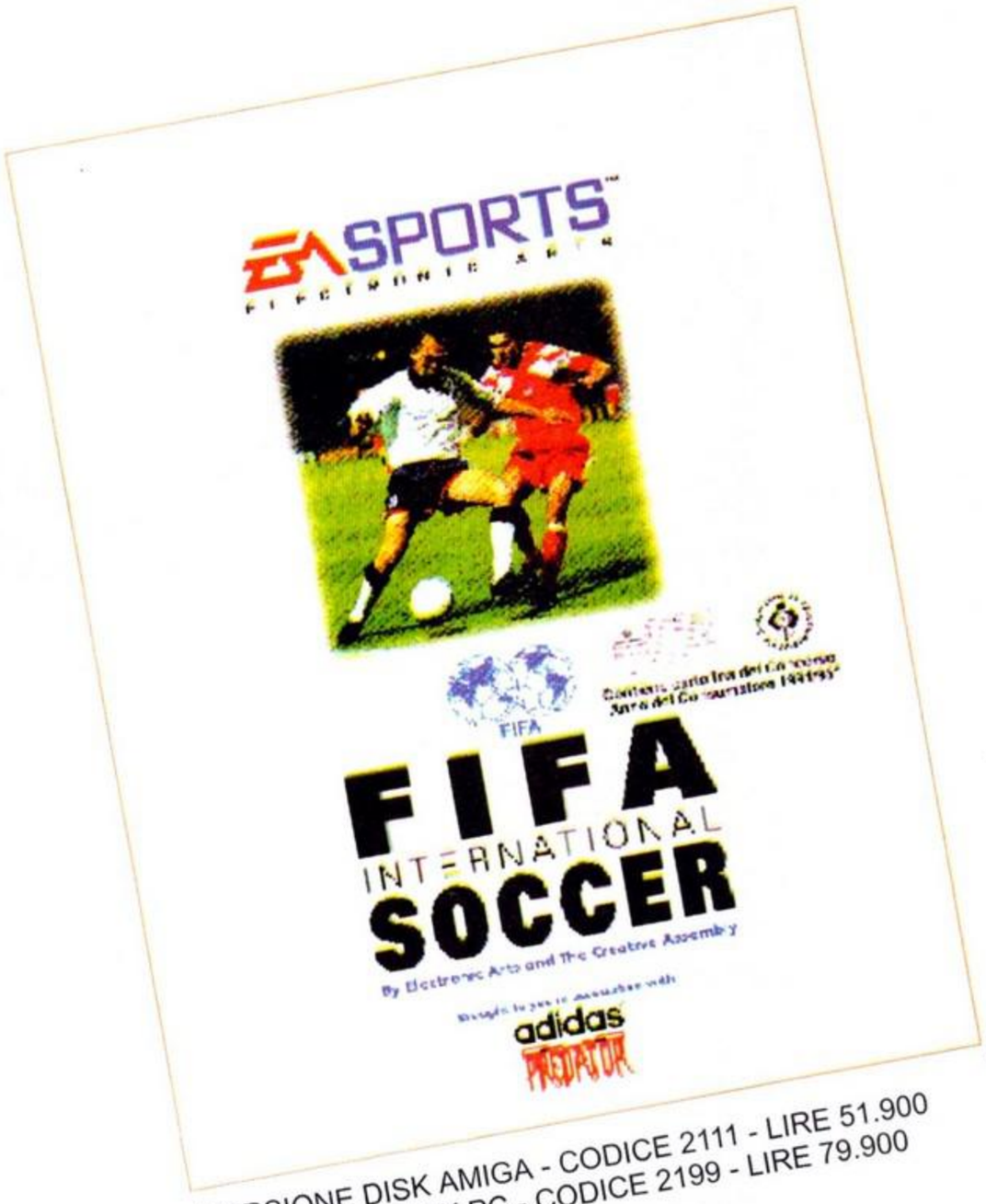


# I GRANDI SUCCESSI....

# ...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

## È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI

TELEFONO 030 - 2400560




VERSIONE DISK AMIGA - CODICE 2111 - LIRE 51.900
VERSIONE DISK PC - CODICE 2199 - LIRE 79.900

VERSIONE DISK AMIGA - CODICE 0531 - LIRE 63.900
VERSIONE CD PC - CODICE 0439 - LIRE 73.900

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

**PAC-LAND**

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**MEGASTORE**

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

# REBEL ASSAULT II

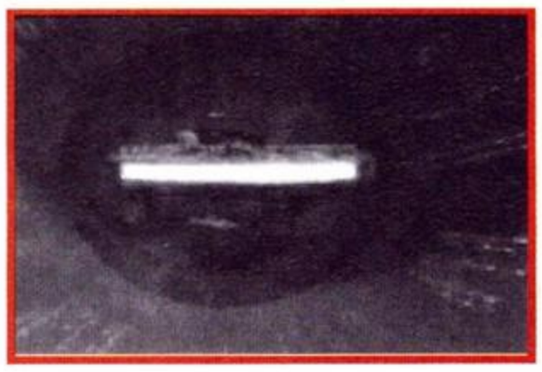
**Un prezioso TNT che spiega in maniera esauriente come risolvere un altro capolavoro della Lucas Art del 1995. Vi rimandiamo alla rubrica "TNT Cheat" per ulteriori novità, dove il vostro Doctor Kernal ha appositamente creato una tabella ricca di password!**

## THE DREIGHTON TRIANGLE

Una classica missione, già vista nella precedente versione del gioco. Dovete abbattere più Tie Fighter possibili, pena un aumento progressivo dei danni al proprio X-Wing. Cercate di colpire subito l'astronave nemica non appena appare sullo schermo. Ricordate che gran parte dei Tie Fighter convoglieranno verso il centro dello schermo. Potrete dunque attenderli in questa zona col puntatore del vostro joystick. Fate molta attenzione a colpire i Tie Fighter più vicini; anche in questo Rebel Assault esistono le navi "civetta", che vi possono distrarre, mentre altre astronavi vi passeranno sopra creandovi dei danni, a volte mortali!

## THE CORELLIA STAR

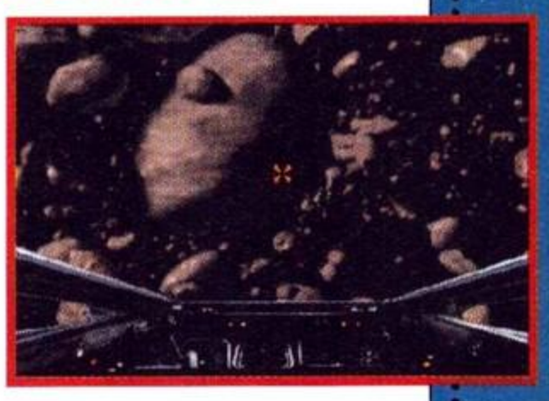
Per la prima volta in questa serie vi sono delle missioni da giocare a terra, e che ricordano molto il mitico Dark Forces. La differenza è che in Rebel Assault le missioni a terra sono in soggettiva, e si basano solamente nel colpire degli obbiettivi. La missione consiste nel passare tre stanze protette dalle truppe Imperiali, e giungere in un hangar dove risiede l'astronave del mitico Ian Solo. Un trucco efficace è quello di concentrarsi a colpire un solo soldato Imperiale alla volta, puntandolo col joystick e mantenendo ben salda la posizione di mira acquisita. Dopo averlo colpito una decina di volte, noterete che il soldato, dalla sua posizione, non apparirà più, mentre il secondo (ed eventualmente anche il terzo), continuano la loro opera di difesa. In questo caso uscite allo scoperto mentre il soldato non sta sparando, mirate verso la sua posizione e sparate. Passerete così allo schermo successivo. Quindi, riassumendo, il trucco per passare uno schermo è quello di mirare ad un soldato, spararagli e cliccare il secondo pulsante del joystick (o del mouse) per nascondersi e ripararsi, mantenendo immutata la posizione della manetta del joystick, in modo tale da ripresentare la stessa mira non appena si preme nuovamente il secondo pulsante del joystick (o del mouse). Colpite una decina di volte lo stesso soldato, limitando ovviamente i danni derivati dai colpi nemici, e colpite il restante delle truppe solamente quando il soldato colpito in precedenza non appare più.



## MINING TUNNELS

Una fuga spettacolare con la mitica astronave del famoso Ian Solo, attraverso canaloni rocciosi e gallerie gigantesche e anguste. Provate ad effettuare un "giro" in modalità Beginner, e segnarvi le varie mosse da fare col joystick (ad esempio su, giù, a destra, ecc.), ricordandovi le posizioni nelle quali effettuarle. Lo schermo non appare impossibile, ad eccezione del livello Custom 2, dove ogni sfiorata di parete procura danni ingentissimi. La missione è suddivisa in due parti. Superata la prima continuerete, in caso di distruzione, a praticare la seconda parte. Quest'ultima è caratterizzata dal fatto che andranno colpiti degli obbiettivi sia mobili che fissi. Importante colpire i generatori degli scudi di alcune porte, nel caso non vi riusciste, passerete ugualmente, ma con un crescendo dei danni alla vostra astronave. Tutti gli obbiettivi da colpire sono segnalati da un crocino colorato.

## THE ASTEROID FIELD



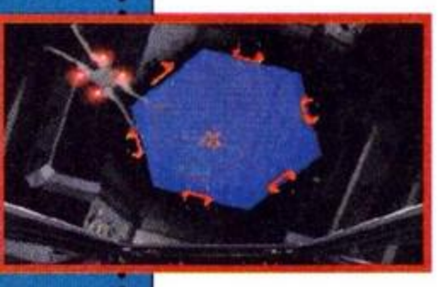
Il campo di asteroidi di questa volta si presenta sotto una nuova veste. I dettagli degli asteroidi sono impressionanti, tanto che sembra realmente di essere sull'astronave. La soluzione, anche in questo caso, non è particolarmente complessa. Basta ricordarsi (o segnarsi quando si gioca in modalità Beginner) i punti nei quali si deve virare. Spesso bisogna allontanarsi dagli ostacoli. Se dovete girare intorno ad un asteroide, ad esempio, non andateci contro col joystick, ma buttate la cloche esattamente all'opposto di dov'è l'ostacolo. Ci saranno da colpire delle mine. Cercate di colpire subito quelle di colore blu. Se vedete in lontananza degli altri obbiettivi cercate di colpirli, ma non distogliete la vista dal percorso che state facendo e dagli ostacoli.

## INTERCEPTOR ATTACK

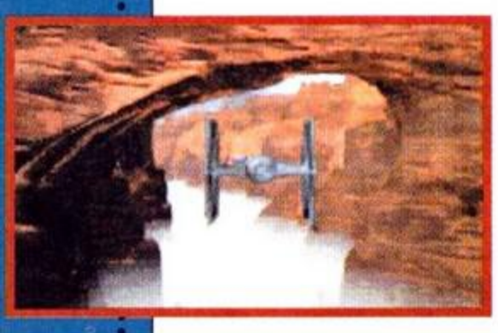
Un livello simile al primo, dove la prontezza di riflessi e la scelta degli obbiettivi primari da colpire risultano neccessarie per il pieno successo della missione. Occhio, come sempre, ai Tie Fighter civetta. Ci sono momenti nei quali vi attaccheranno in quattro contemporaneamente. Non abbiate timore nel colpirli appena appaiono. Prima li colpirete, più tempo avrete per colpire gli altri.

## THE MINING FACILITY

E' questa una missione particolarmente lunga e complessa. Sarete all'interno di un pianeta artificiale, e passerete attraverso stanze e cunicoli piuttosto stretti. In questi ultimi cercate di colpire immediatamente i robot volanti, mentre nelle stanze, oltre a schivare colonne e colpire torrette nemiche, dovrete cercare di abbattere circa una decina di scudi di energia, che sono presenti su alcune colonne molto grandi. Una volta abbattuti, si aprirà un varco per passare al livello successivo, dove si entrerà prima in uno stanzone pieno di torrette nemiche e di asteroidi volanti da schivare, e poi si dovrà abbattere e passare attraverso un generatore nucleare che alimenta tutto il pianeta. Anche in questo caso si consiglia di provare questa schermata in modalità Beginner, in modo da imparare i punti nei quali bisogna giocare di joystick.



## TIE TRAINING

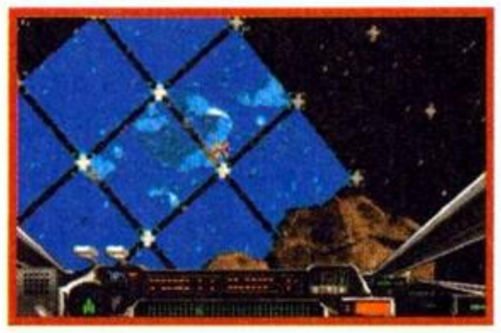


Verrete condotti su un pianeta per imparare a pilotare un Tie Fighter nemico. Seguite attentamente tutte le mosse del vostro istruttore. Ad un certo punto si parerà di fronte a voi un canalone che si sdoppia. Se seguite il vostro istruttore effettuerete un percorso leggermente più complicato di quello a destra, selezionabile semplicemente buttando a destra la cloche del joystick. Cercate di mantenere una posizione centrale nello schermo, e non avrete problemi di incontrare qualche costone di roccia che vi potrebbe far disintegrare.

## FLIGHT TO IMDAAR

È una missione simile alla prima e alla quinta, con la differenza che le astronavi che vi attaccano qualche volta spariscono per presentarsi in altri punti dello schermo. Il 90% delle volte si presentano esattamente nel centro dello schermo, quindi aspettateli in questa posizione. Occhio, come sempre, ai Tie civetta.

## THE MINE FIELD



Un campo minato simile ad un campo di asteroidi. Dovrete abbattere più mine possibili, e dove vi si para dinnanzi un vero e proprio reticolo di energia, dovrete abbattere i quattro generatori posti al centro, in modo da passarvi in mezzo. State attenti a non sbatttere contro gli asteroidi, e cercate di colpire tutte le torrette che vi si presentano davanti. In momenti di relativa tranquillità cercate di colpire gli obbiettivi in lontananza. Vi daranno meno lavoro man mano che procedete nel livello.

## SPEEDER BIKES

Una corsa su una motocicletta del futuro attraverso una foresta, schivando sequoie centenarie e gigantesche e colpendo meduse volanti e rapaci fastidiosi. Non concentratevi troppo sugli obbiettivi da colpire, ma sulla traiettoria da seguire. Livello non particolarmente difficile.

## ABOARD THE TERROR

Un'altra missione a terra. Dovrete andare a rubare un Tie Fighter di nuova generazione. Inizierete subito a dover affrontare tre soldati Imperiali. Abbatteteli sempre con lo stesso metodo che vi ho insegnato in precedenza. Colpitene sempre uno, poi concentratevi sugli altri. Nel primo scontro dovrete colpire gli altri due soldati non appena la vostra compagna vi informa che ha quasi terminato. Passerete in un'altra stanza, dove i soldati appaiono da tre postazioni attaccate una all'altra. Usate sempre lo stesso metodo per limitare i danni. Arriverete in una apertura che da su un precipizio. Appena vi è possibile colpite la base del ponte che vi sovrasta (ci sono tre obbiettivi blu), che cadrà non appena li avrete distrutti.
Concentratevi a colpire i tre soldati che a turno vengono allo scoperto. Due sono alla base del ponte, un altro si trova in alto a destra su un balconcino.

## THE SEWER

Ancora una missione a terra, non particolarmente difficile se non nella prontezza di riflessi nel colpire i soldati Imperiali. Sarete allo scuro e indosserete uno speciale casco agli infrarossi. Fate attenzione ai robottini volanti che ogni tanto svolazzano emettendo dei fasci laser particolarmente fastidiosi.

## ESCAPING THE STAR DESTROYER

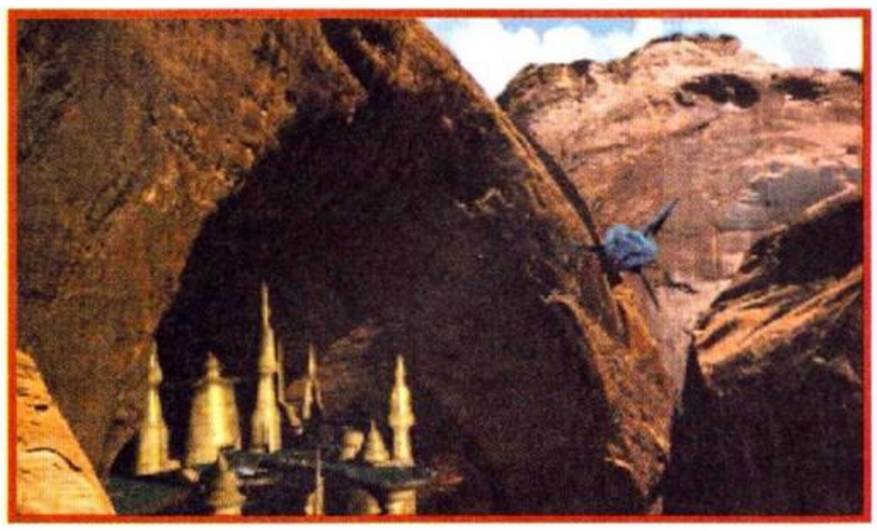
Vi siete impadroniti del Tie Fighter nemico e dovrete scappare dall'astronave. Fate attenzione a tutti gli oggetti che si muovono, soprattutto ai Tie parcheggiati mossi da braccia meccaniche. Dovrete passare attraverso tunnel e abbattere generatori di scudi a delle porte magnetiche. Colpite tutto ciò che si muove e schivate gli ostacoli. Se vi capita di rifare parecchie volte questo livello noterete che gli obbiettivi sono sempre allo stesso posto. Imparerete ad individuarli subito.

## TIE ATTACK

È il livello più difficile da risolvere, in quanto è caratterizzato da un attacco decisamente massiccio di Tie Fighter nemici. Usate sempre le stesse tecniche dei livelli passati, e non dovreste avere troppe difficoltà per risolverlo.

## IMDAAR ALPHA

Nel ritorno a casa troverete un asteroide artificiale, e deciderete di distruggerlo. Dovrete cercare di limitare all'massimo i danni nella prima parte, colpendo più torrette possibili nelle gallerie e schivare negli hangar tutte le braccia meccaniche che si muovono. Nel livello Beginner viene visualizzato chiaramente come muovere il joystick per evitare gli ostacoli. Nel tubo finale dovrete colpire tutte le torrette laser poste ai bordi delle pareti, finché non appaiono di fronte a voi tre obbiettivi blu. Colpiteli subito, ed avrete finito Rebel Assault II.



## THE RETURN HOME

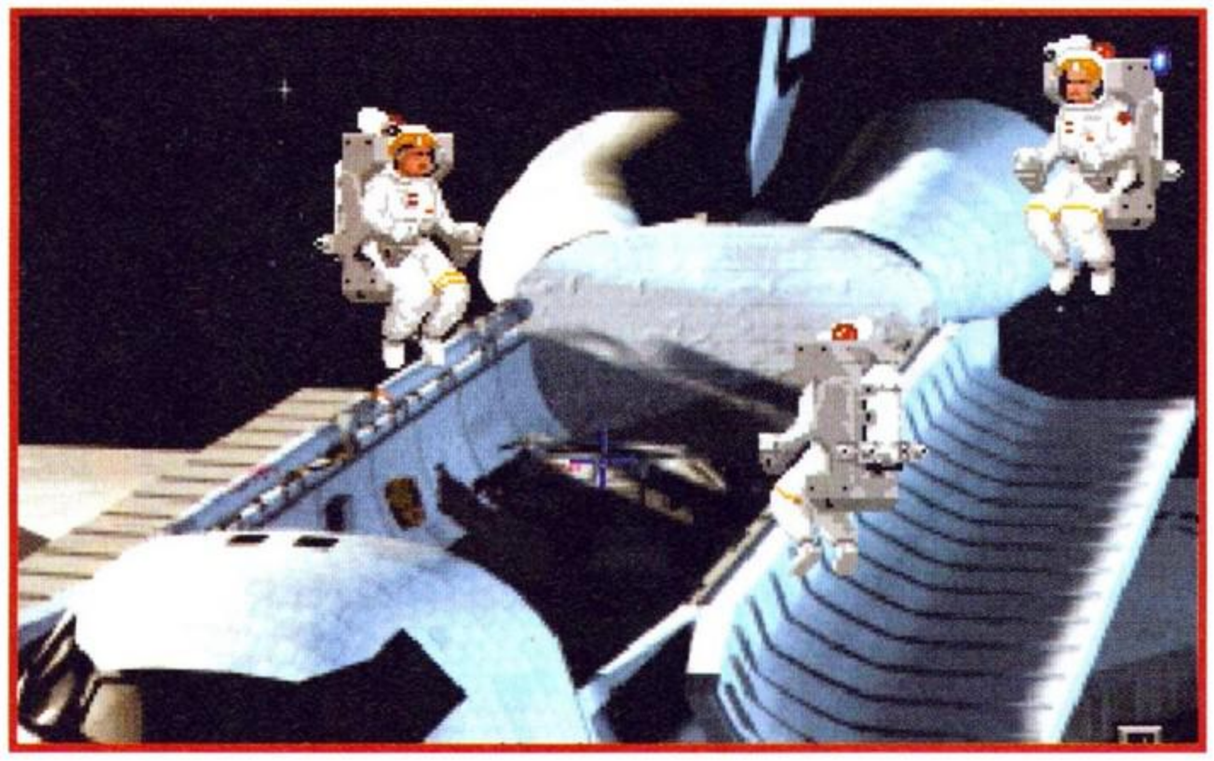
Finalmente a casa. Godetevi il finale (a sorpresa!) e anche i titoli di coda fino alla fine. La Lucas Art non si smentisce mai fino all'ultimo fotogramma.

**Luca Monticelli**

# THE DIG

1ª PARTE

**Lo abbiamo definito il più bel gioco dell'anno, e non avevamo tutti i torti, date le innumerevoli telefonate che abbiamo ricevuto in redazione da parte dei lettori. Eccovi, quindi, la prima parte della soluzione. Uno speciale ringraziamento a Ornella, a Emanuele Mongibello e Giovanni Di Sciascio, per il loro prezioso contributo!**



## PERICOLO PER LA TERRA!

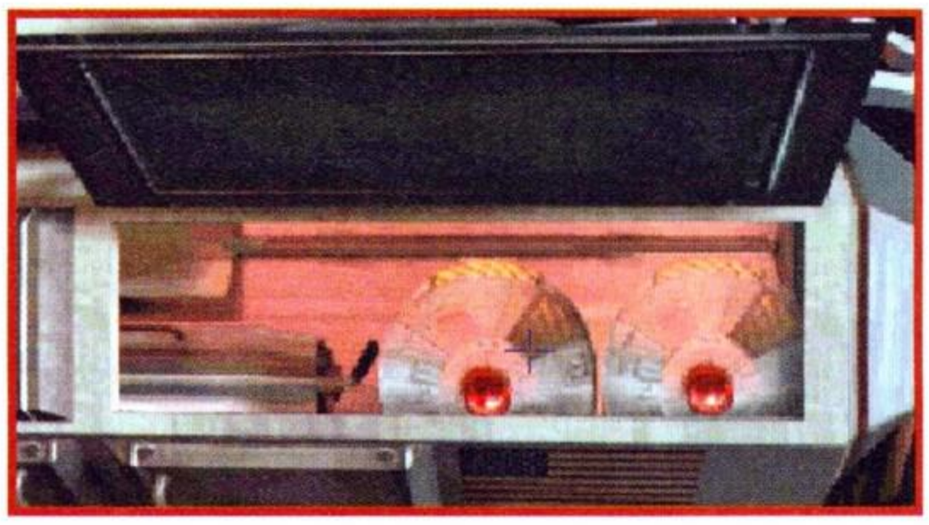
Come avrete potuto notare dall'introduzione, un asteroide imponente rischia di schiantarsi sulla Terra. Una delegazione americana decide di mandare nello spazio alcune persone (il comandante Boston Low, il geologo Brink Ludger, la giornalista Maggie Robins, e i due piloti Ken Borden e Cora Miles), per piazzare delle cariche nucleari sulla superficie dell'asteroide per deviarne la rotta. È da qui che inizia la storia interattiva di The Dig. Vi trovate, infatti, sospesi nel vuoto, sopra la carlinga aperta dello Shuttle. Potrete, durante l'intera storia, muovere solamente il comandante Boston Low, ma parlare con tutti i membri dell'equipaggio. Nel vano aperto dello Shuttle noterete il "*Maiale*". Usate, dal vostro inventario, il "*pen ultimate*" e cliccate sulla figura della bellissima e "coloratissima" Cora, cliccando non appena il collegamento si fosse attivato, sull'icona del Maiale. Il braccio meccanico dello Shuttle cominciò a muoversi, rilasciando nello spazio il prezioso manufatto. Ora cliccate due volte sul Maiale, e vi avvicinerete alla superficie dell'asteroide.

Cliccate due volte sul Maiale, aprendolo: prendete tutti gli oggetti in esso contenuti (le due "*cariche esplosive Alfa e Beta*", il "*Badile*" e la "*scavatrice zero-gravity*").

Andate verso lo spazio e dirigetevi verso il quadrante numero 2, dove userete la scavatrice zero-gravity sul bersaglio, liberandolo da alcuni e fastidiosi detriti. Piazzate la prima delle due cariche esplosive (la Alpha), e attivatela tramite la "*chiave*" presente nell'inventario.

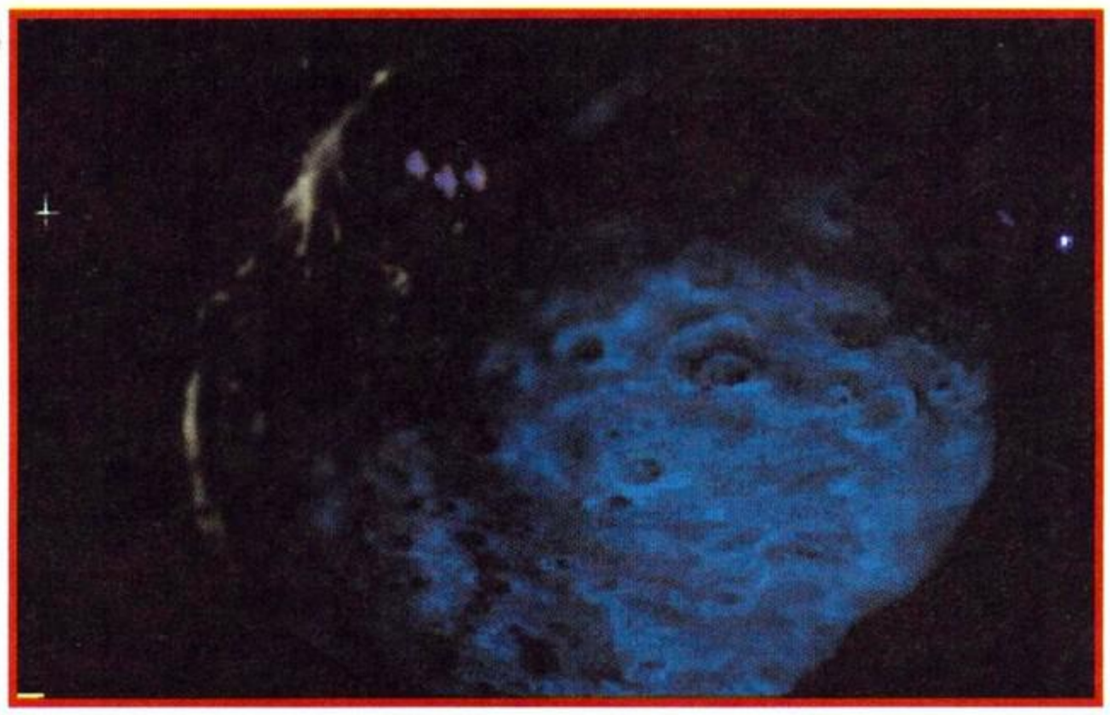
Ritornate nello spazio e dirigetevi nel quadrante numero 3. Usate il badile sul masso, e piazzate la seconda carica esplosiva (la Beta), attivando anch'essa con l'ausilio della chiave.

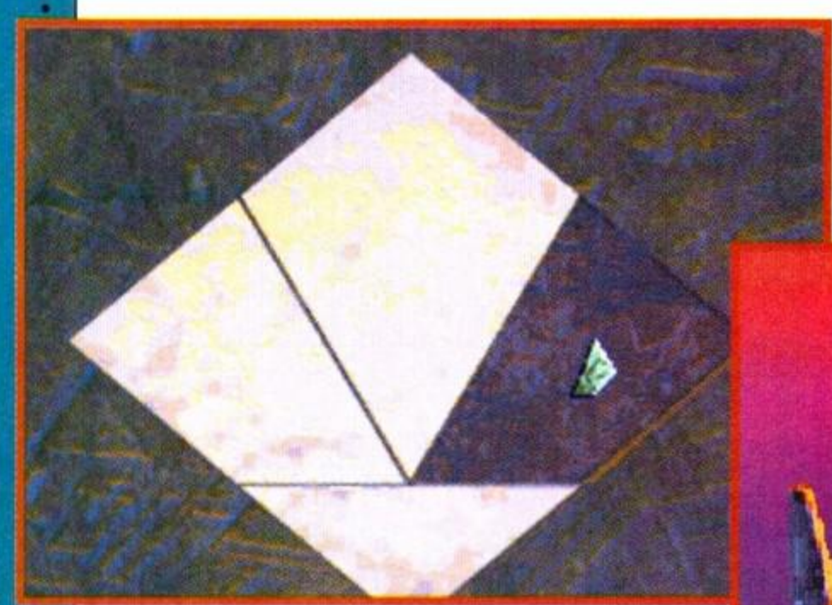
Dirigetevi, ora, sullo Shuttle, per assistere all'esplosione. Parlate, tramite il pen-ultimate a Borden, che vi farà risalire a bordo. Dopo l'esplosione i tre astronauti si dirigeranno verso la superficie dell'asteroide, un po' per curiosità, un po' perché il comandante Low (in gran segreto) ha una missione da compiere: verificare eventuali presenze di manufatti alieni. Scendete nel buco provocato dalla violenta esplosione. Noterete sulle pareti scoscese dell'asteroide, una serie di tre sporgenze e una lastra metallica. Cominciate col cliccare sulla lastra, e noterete che scomparirà. Poi usate la scavatrice zero-gravity sulle tre sporgenze e spingete le tre lastre, facendole scomparire anch'esse. Si aprirà una apertura molto ampia (tunnel buio), dove sarà possibile entrarci. Dopo il breve tragitto al suo interno vi ritroverete in uno spiazzo gigantesco, e capirete che l'asteroide è vuoto al suo interno, e che è sicuramente un manufatto alieno. Dirigetevi verso il piedistallo, prendete le quattro lastre e incastratele sul piedistallo. Verrete trasportati, con incredibile velocità, anni luce lontani dalla terra, su un pianeta sconosciuto, dove tutto sarà da scoprire.



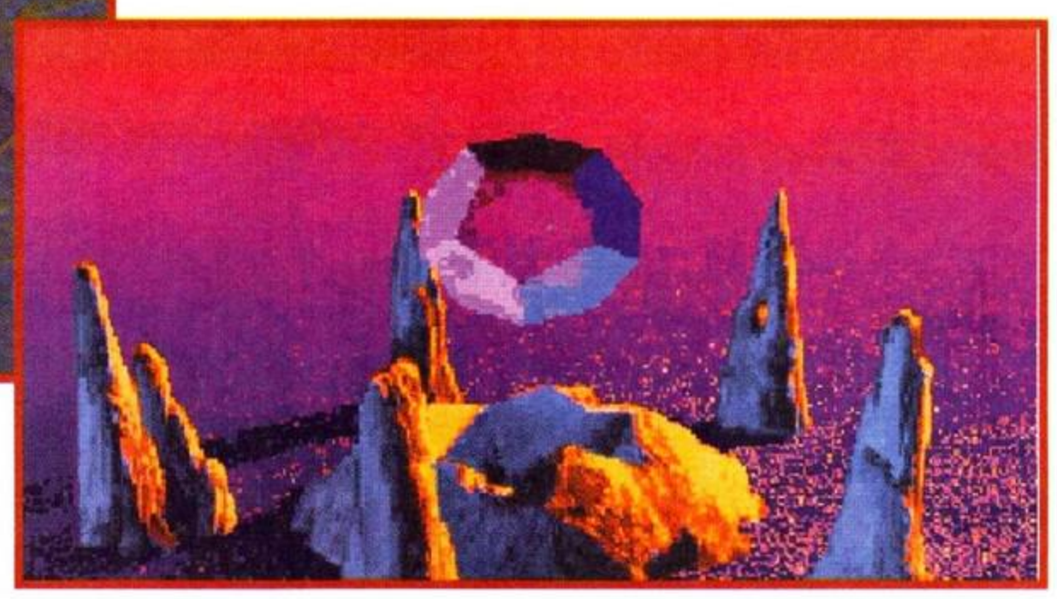
## ESPLORAZIONE DEL PIANETA

La situazione è alquanto grave. Non riuscite a parlare con lo Shuttle, vi ritrovate su un pianeta alieno e non sapete come tornare a casa! Non vorrei essere nei panni del comandante Low... Comunque non bisogna perdersi d'animo, e quindi verrà deciso di comune accordo di esplorare il pianeta, togliendoci quelle scomode tute spaziali, che oltretutto stanno per finire l'ossigeno.
L'aria sembra respirabile (almeno non moriranno asfissiati!). Dirigetevi verso lo "*spiazzo*", notando tre possibili locazioni, segnalate da un simbolico ma alquanto esplicativo "?". La prima che dovrete visitare è quella a sinistra. Vi troverete davanti il relitto di un'astronave aliena semi-distrutta. Al suo

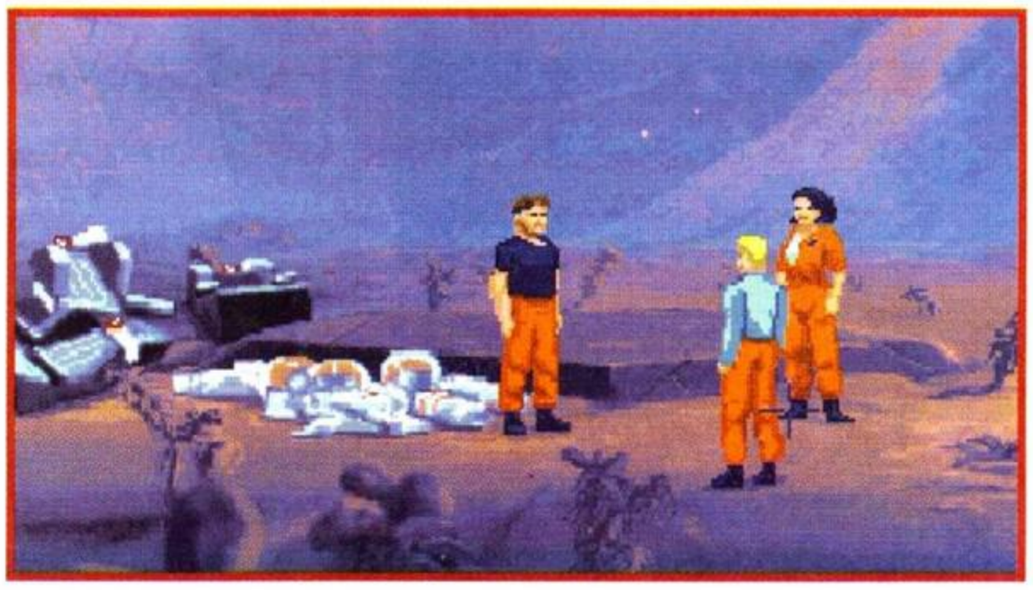




interno troverete un baule. Apritelo e prendete l'"*aggeggio*", poi la "*corda sospesa*" e l'"*asta incisa*" per terra. Ritornate nello spiazzo, e dirigetevi verso la locazione in alto al centro. Troverete degli animaletti che si nascondono in alcuni "montarozzi" pieni di ossa. Usate il badile su quello al centro (e più grosso), scoprendo due frammenti ossei importanti, quali la "*mandibola*" e la "*zanna*".
Ritornate nello spiazzo e andate nella terza locazione a destra. Usate l'aggeggio trovato nell'astronave aliena, attivando in questo modo un "mucchietto". Usateci sopra il badile, scoprendo un "*braccialetto*".
Ritornate alla piattaforma. Dopo l'apparizione del secondo fantasmino (il primo ci è apparso nell'astronave aliena, N.d.R.) usate il badile sul foro nel quale l'apparizione è scomparsa. Brink, però, vorrà scavare personalmente, dato che è un esimio geologo e dice di saper usare il badile meglio di chiunque altro. I detti popolari insegnano che "chi si loda si imbroda". Quindi il povero Brink precipiterà suo malgrado in una fossa creata dal cedimento del terreno, morendo.
Terribilmente amareggiati, gli ultimi due superstiti decidono (sempre di comune accordo) di dividersi ed effettuare l'esplorazione del pianeta ognuno per conto proprio. Il povero

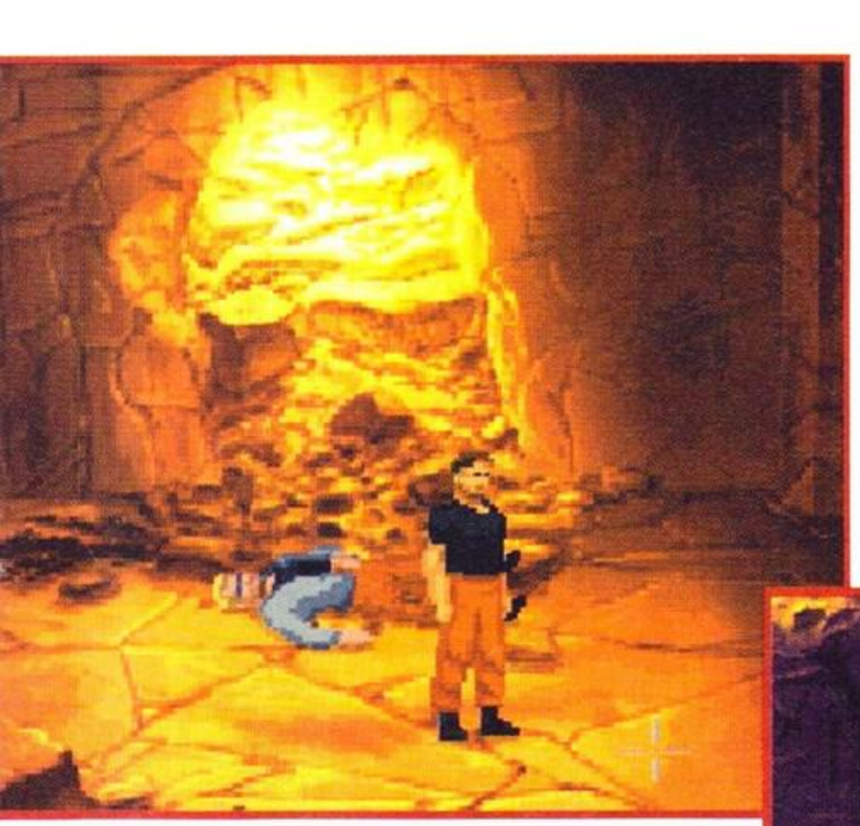


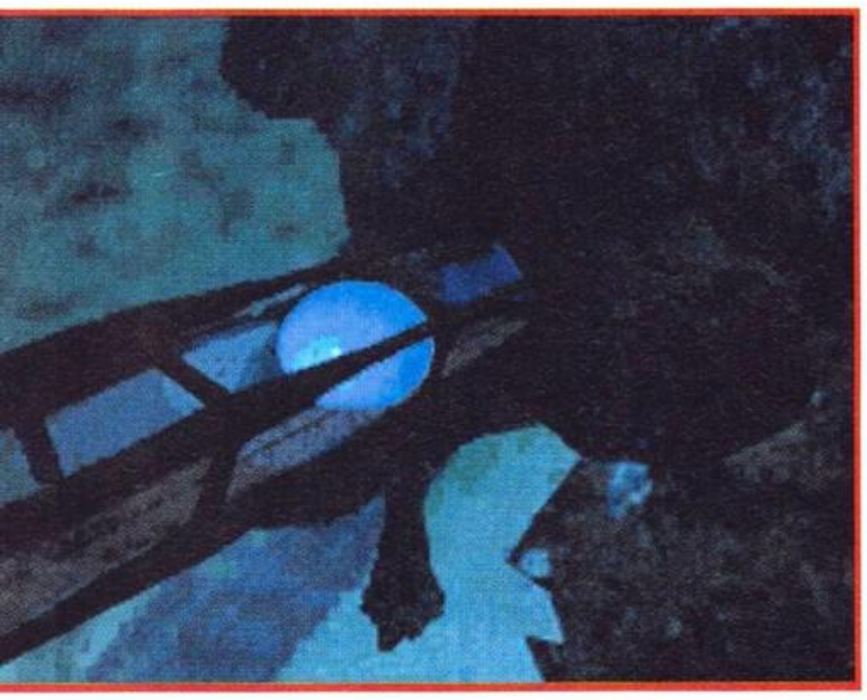
comandante Low si dovrà inventare qualcosa, ed iniziò col raccogliere la lastra metallica per terra, vicino al povero Brink. Andate verso sinistra, tenendo il cursore verso il basso, proprio dirimpetto alla caverna buia. Scoprirete una "rampa". Andateci. Vi ritroverete in una sala dove sarà possibile accedere ad un "pulsante" e ad un complicato "pannello". Guardate il bordo. Scoprirete che una "lente" non è correttamente posizionata sul proprio alloggiamento, non permettendo un corretto flusso dell'energia. Usando il pannello, e dando una sequenza di colori, premendo poi il pulsante, apparirà un "prisma" di energia che si tuffa nel bordo ed effettua dei movimenti. Lo scopo è quello di programmare il pannello con una sequenza di colori, in modo tale da prendere la lente e posizionarla nel suo corretto alloggiamento. Purtroppo la combinazione da effettuare non è uguale per tutti. Per ogni sessione di gioco la combinazione non è la medesima. Sappiate, però, che ogni colore corrisponde ad un movimento (ad esempio il blu serve per spostarsi a sinistra, il giallo per andare in alto, ecc.), e quindi dovrete provare ad usare una sequenza di colori simili per vedere l'effetto che si ottiene. Provate ad esempio a dare una sequenza di cinque o sei colori blu, e premete poi il pulsante. Noterete che il prisma effettuerà un ben preciso movimento.
Aggiungendo o togliendo il colore, il prisma effettuerà una corsa più o meno lunga rispetto alla precedente. Unica costante è il colore rosso, che serve per prendere la lente o rilasciarla. Una combinazione tipo potrebbe essere: 5 viola, 2 gialli, 1 rosso (combinazione per prendere la lente); 5 viola, 4 blu, 1 rosso per posizionare e rilasciare la lente.
Una volta attivata la sorgente di energia ritornate su "nexus" e andate nei pressi della colonna. Noterete che un flusso di energia vi passa attraverso, e che alla destra, per terra, c'è un'"*asta viola*". Prendetela e analizzatela con la lente in vostro possesso. Noterete che presenta una serie di forme geometriche colorate. Utilizzate tale combinazione su tutti i pannelli delle porte di nexus, fino a quando non se ne aprirà una. Per farlo premete in continuazione un pulsante fino a quando non raggiunge la forma e il colore desiderato.

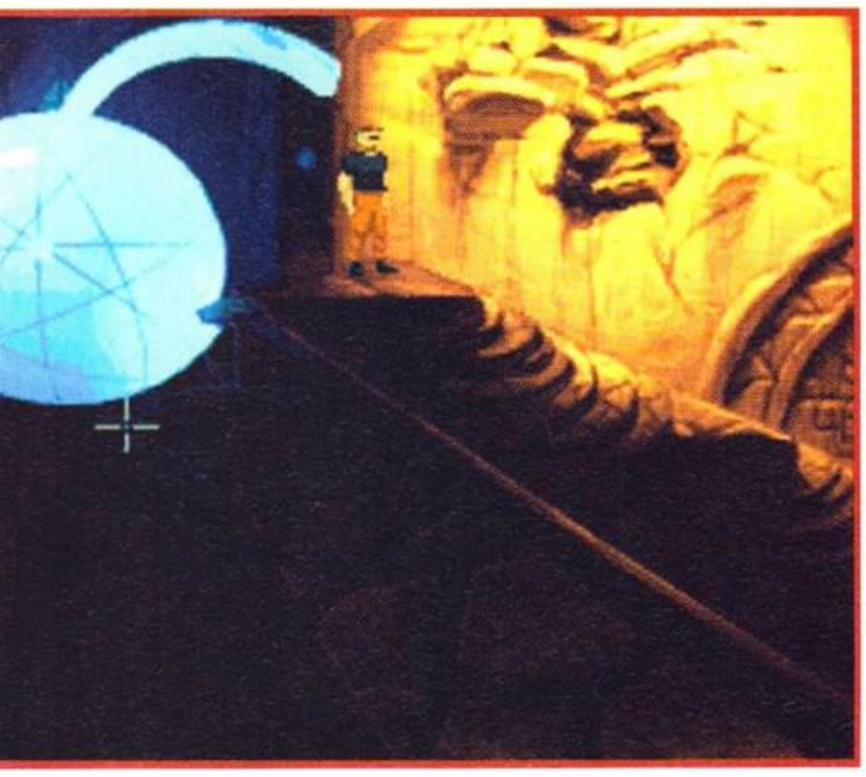


## LA PRIMA PORTA

Dopo tante difficoltà, siete riusciti finalmente ad accedere alla prima porta. Al suo interno non c'è molto, anzi... avrete solamente la possibilità di premere un pulsante blu.



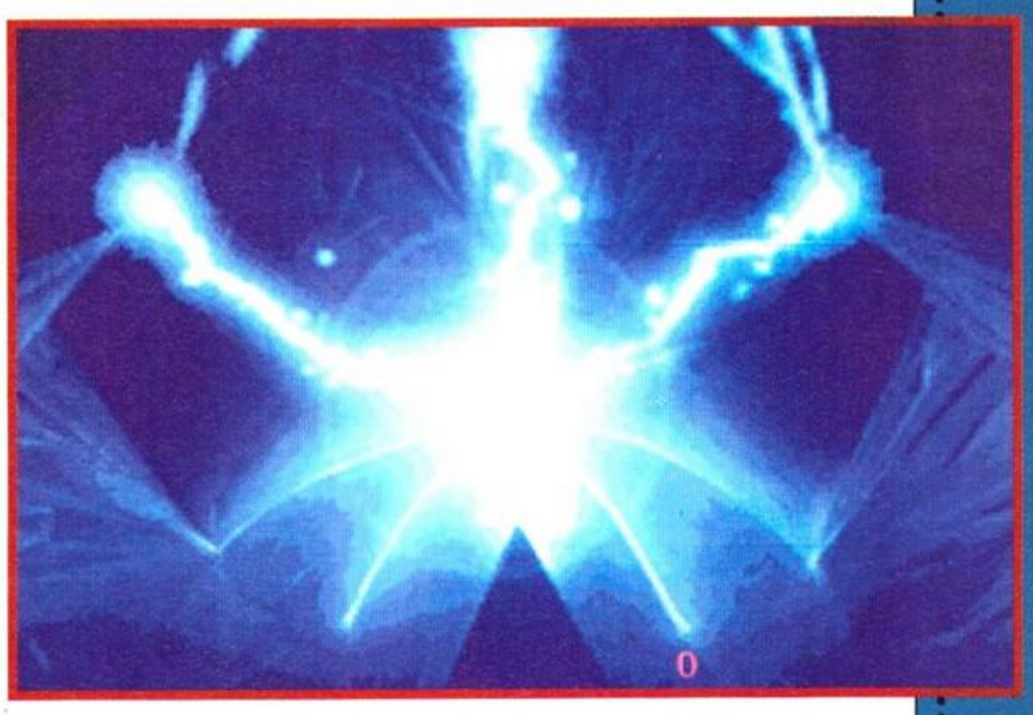




Premetelo, ed arriverà un tram futuristico, che proverete immediatamente. Dopo un viaggetto nelle profondità marine, vi ritroverete in un sotterraneo con due porte. Una bloccata parzialmente, l'altra praticamente impossibile da aprire. Andate "fuori", trovandovi ad un trivio. Avrete la possibilità di vedere un fossile, di andare verso l'acqua e di andare "su". Una terza apparizione ci indica uno strano aggeggio, formato da una lente e da un pannello che in alcun modo non si riesce ad aprire. Provate a spostare la lente e usare lo strano aggeggio, fino a quando, premendo il pulsante e cambiando la posizione della lente, non verrà emesso un suono differente dal precedente. Tenete, quindi, premuto più del solito il pulsante, attivando in questo modo un ponte di luce, sul quale è possibile camminarci sopra. Dopo questa scoperta entrate nella porta vicino all'aggeggio e all'interno di essa troverete un museo. Raccogliete i "*cristalli luminosi*" per terra e la "*tavola*" affianco alla porta. Date anche un'occhiata a tutti gli schermi che sono presenti nella stanza, che in un primo momento appaiono incomprensibili. Sotto ad uno degli schermi, c'è un'altra "*asta rossa incisa*", che prenderete. A sinistra, sotto uno degli schermi, c'è una porta. Entrandoci scoprirete Maggie che sta lavorando alla decifrazione della lingua aliena. Lasciatela lavorare (dove avrò già sentito questa frase?!?) e tornate a nexus, e provate la combinazione dell'asta rossa sulle altre tre porte chiuse. Ne aprirete un'altra.

## LA SECONDA PORTA

Un altro pulsante per chiamare il tram, ma stranamente non arriva. Ritornate a nexus, e usate il cristallo sul corpo di Brink, riportandolo in vita. Chiamate Maggie e dategli la buona novella. Portate Brink sul tram del museo, e aprite con lui la prima porta che incontrate appena scesi dal mezzo. Un altro fantasma cerca di dirci qualche cosa, ma Brink non vorrà saperne di lasciare i cristalli che lo avevano riportato in vita, e ne farà una giusta scorta. Prendetene anche voi, finché non apparirà la frase "ora ne ho abbastanza".
Raccogliete il cilindro per terra e uscite fuori, dirigendovi verso l'acqua. La scena raccapricciante non deve spaventarvi (anche se Brink se ne andrà per i fatti suoi), ma farvi venire un'idea. Andate verso le ossa e ricomponetele, usando come riferimento anche il "fossile". Una volta terminata l'opera di ricostruzione usate il cilindro su di esse, e guarnite il tutto con un po' di cristalli della vita. La tartarughina rinascerà, ma con una bomba al suo interno. Non appena il biscione (non quello di Canale 5!) la mangerà, il congegno esplosivo farà il suo dovere, lasciandovi la strada libera per accedere alla grotta sottomarina. Andate quindi verso l'acqua. Vi ritroverete in una grotta; andate nel "vano". Prendete la "*lastra*" sul piedistallo e l'"*asta incisa arancione*".
Ritornate a nexus, per aprire la terza porta con lo stesso metodo utilizzato con le altre due.
[continua]



Luca Monticelli

# GLOOM

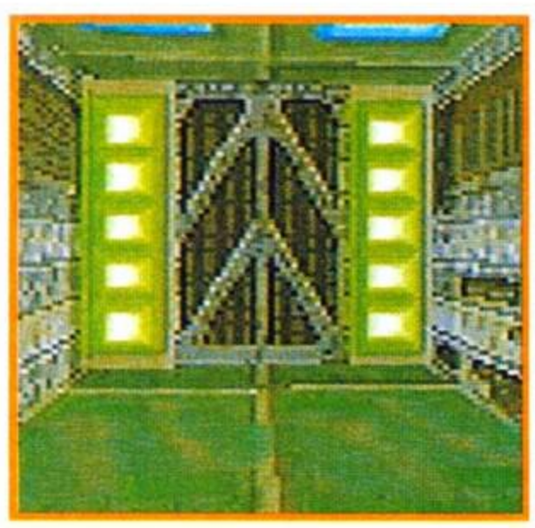
Cari "amighisti", e poi non dite che noi di "K" non pensiamo anche a voi! Eccovi la soluzione, partorita dal nostro valido Perna, che di Amiga ne capisce (bontà sua) qualcosina!
Preparate dunque le dita, e scatenatevi a sfoderare tutto il necessario per risolvere GLOOM! Buon divertimento!

## Consigli Generali

- Quando si comincia a giocare si dispone di un armamento di base non troppo sofisticato che deve essere potenziato quanto prima possibile grazie ai "globi di energia" che si trovano per i vari livelli.
Con cinque globi dello stesso colore si raggiunge il massimo potenziale di fuoco possibile per l'arma che stiamo rinforzando; risparmiate quindi ulteriori globi di potenziamento per i momenti più duri che verranno.

- Le armi che si usano sono tutte a lunga gittata, il che permette di aprire il fuoco su di un bersaglio non appena si scorgono dei movimenti in lontananza.
Per prendere la mira da lontano è utile imparare a muoversi lentamente, spostandosi poco alla volta, dal momento che l'angolo di tiro si estende di molto mano a mano che ci si allontana dal proprio bersaglio.

- I nemici attaccano sempre non appena ti scorgono, senza indugiare un solo istante; per sopravvivere occorre quindi reagire più velocemente di loro.

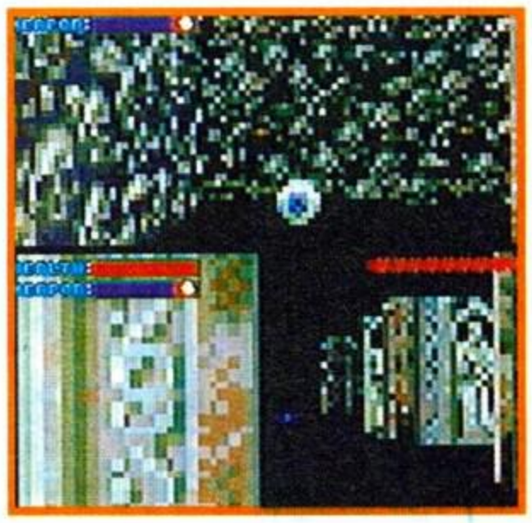


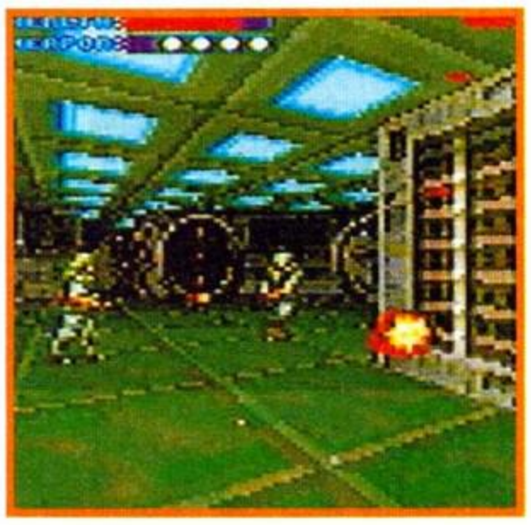
Quando si corre verso gli avversari diventa più facile individuarli, ma ci si espone al loro fuoco rendendosi troppo vulnerabili; meglio imparare ad appostarsi e a tendere agguati.

- Le uscite da ogni livello sono segnalate con una bordatura rossa posta intorno alle porte; queste uscite sono comunque quasi sempre sorvegliate da qualche nemico in attesa di sorprenderci. È meglio quindi non farsi prendere dalla fretta una volta giunti alla meta, e dirigersi all'uscita muovendosi con circospezione.

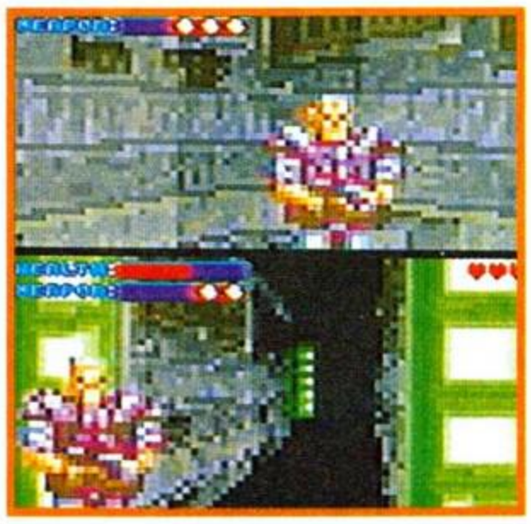
- Alcuni passaggi fondamentali sono spesso chiusi a chiave, bloccando la possibilità di proseguire; occorre allora ispezionare con cura tutto il livello in cerca degli interruttori giusti per aprire le porte che si devono attraversare (è comunque buona regola attivarli tutti per rendersi conto degli effetti che hanno).
Gli interruttori vengono attivati semplicemente a contatto.

- Durante gli scontri a fuoco è necessario imparare a sfruttare al meglio la protezione offerta dai muri e dalle pareti. Per sparare da dietro un muro senza colpirlo con le proprie raffiche è sufficiente sporgersi appena oltre la metà dello schermo: in questo modo i colpi dei nemici (la maggior parte, almeno) si infrangeranno sulla parete, mentre la bocca da fuoco delle vostre armi potrà falciare tranquillamente qualsiasi bersaglio in vista.





- Fondamentale apprendere al meglio le tecniche di corsa laterale per riuscire a sopravvivere a lungo. Contro una gran quantità di nemici non esiste infatti altro modo per riuscire a scansare i colpi che vi vengono sparati contro; muoversi lateralmente è inoltre l'unica soluzione per avere sempre i nemici sotto tiro senza distogliere da loro lo sguardo per scansarne i colpi.



- Le bottiglie sparse per i livelli, una volta raccolte, servono a rifornire di energia il vostro soldato virtuale; non siate ingordi comunque nell'accaparrarvele e cercate di conservarne un paio per quando sarete davvero ridotti male.

- Per non avere brutte sorprese durante uno scontro a fuoco è bene avere con sé sempre quante più ricariche possibili di ogni colore per le proprie armi. Se si sono raccolte cinque cariche dello stesso colore, con la successiva che verrà raccolta si potrà usufruire per alcuni secondi di un efficacissimo mega-sparo dalla potenza distruttiva raddoppiata (utilissimo per le situazioni affollate).

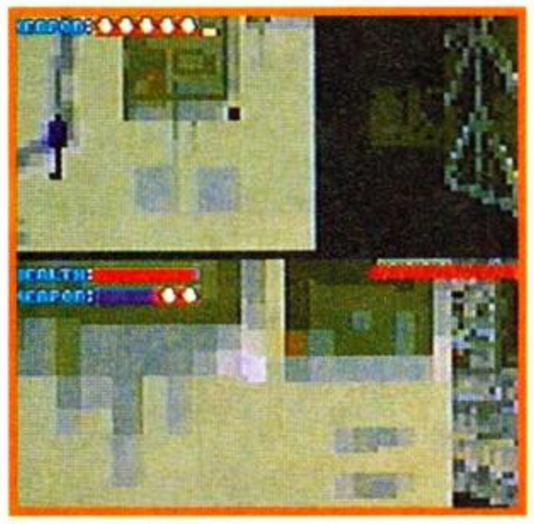
- Non sottovalutate i soldati disarmati che vi assalgono in gruppi (sono quelli a busto nudo): sono quasi sempre appostati dietro le porte e se riescono a circondarvi passerete un brutto quarto d'ora. Tenetevi a distanza e fate cantare il vostro arsenale.

- Nei corridoi più stretti non c'è spazio a sufficienza per muoversi lateralmente; non andate per il sottile e sparate a più non posso per eliminare qualsiasi nemico vi troviate davanti prima che possa spararvi addosso. In alternativa fatevi inseguire correndo all'indietro fino ad una zona che vi garantisca una migliore manovrabilità.

- Nelle stanze più grandi e composte da numerosi blocchi cercate di avere sempre un muro alle spalle per impedire che veniate circondati o presi di sorpresa da dietro.

### Modalità a due giocatori in collaborazione

- Nella modalità a due, giocata in collaborazione (Team Mode), si possono usare le tattiche più diverse, anche se è bene imparare a coprirsi le spalle a vicenda per evitare brutte sorprese; è pertanto più sicuro che i due giocatori si seguano a breve distanza di modo da poter eventualmente affrontare assieme i pericoli imprevisti. Per chi vuole fare le cose velocemente invece può essere utile separarsi per cercare l'uscita dal livello in minor tempo.



- Dato che nel Team Mode non è possibile ferire il proprio compagno, in alcune occasioni può risultare molto utile separarsi: per esempio se ci si divide per entrare da entrambi i lati di un tunnel si finirà con il prendere i nemici in mezzo, circondandoli ed eliminandoli rapidamente sparando da due direzioni opposte.

- Per eludere le imboscate uno dei due giocatori può correre incontro al nemico superandolo e facendosi inseguire; a questo punto il secondo giocatore potrà intervenire colpendo alle spalle i nemici indisturbato.

### Combattimento tra due giocatori

- Nella modalità a due in competizione i giocatori vengono posti in un'arena, da soli e armati. Tutte le tecniche viste fino ad ora si riveleranno inutili se non riuscirete ad aggirare il vostro avversario: mettersi alle sue spalle è infatti l'unico metodo sicuro per raggiungere la vittoria. Un buon metodo consiste nell'attendere dietro un angolo che il vostro bersaglio vi passi davanti: a questo punto aprite il fuoco e fuggite rapidamente dalla parte opposta rispetto a quella in cui avete sparato, dopodiché appostatevi un'altra volta.

- Se invece preferite muovervi, andate a caccia dei power-up disponibili nel livello e raccoglieteli tutti; così sarete molto più potenti del vostro avversario quando lo affronterete e, indirettamente, gli impedirete di accrescere a sua volta le sue potenzialità.

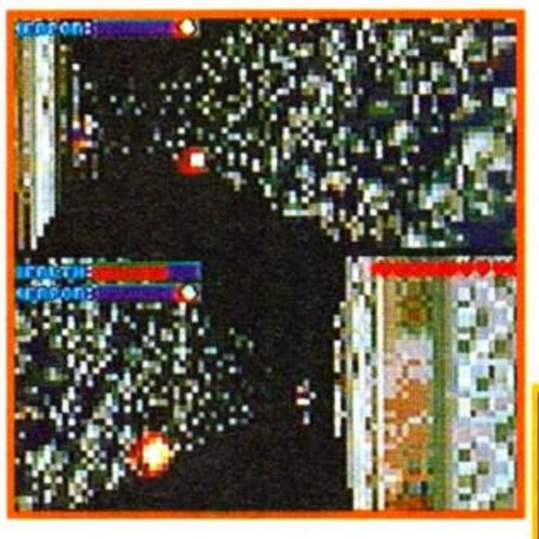
- Se avete meno punti vita del vostro avversario non accettate mai lo scontro a fuoco frontale, anche se disponete di armi più potenti delle sue; cercate invece di tendergli un'imboscata.

- Quando stanate il vostro bersaglio e lo mettete in fuga, cercate di inseguirlo sparandogli a più non posso alle spalle: è un bersaglio facile e vulnerabile.

- Cercate di procurarvi gli occhiali infrarossi per riuscire a seguire più facilmente i movimenti del vostro avversario seguendone l'ombra lungo le pareti (l'ideale per tendere imboscate).

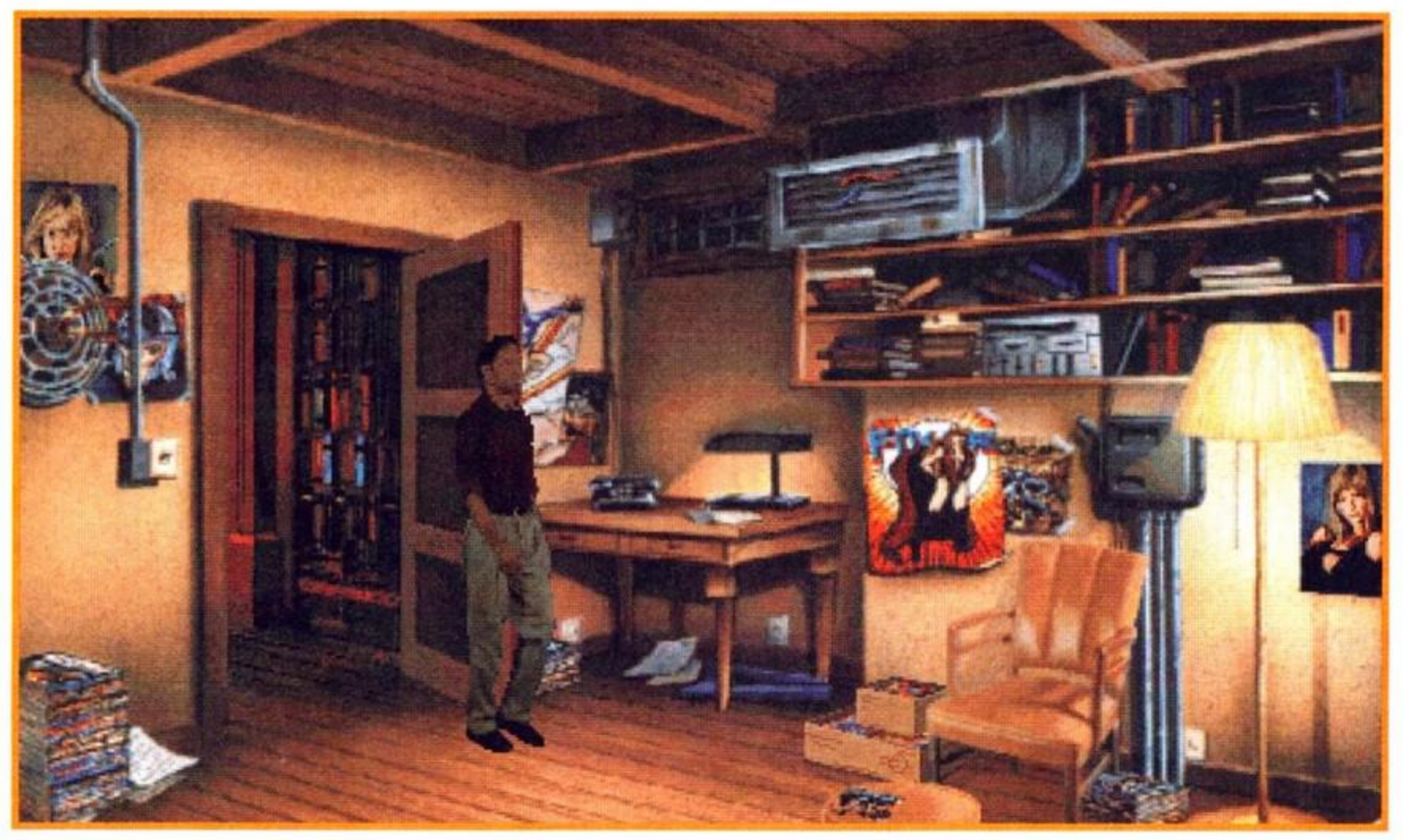
- Cercate anche di trovare i "Bouncy Bullets"; sono proiettili rimbalzanti che vi permetteranno di colpire l'avversario senza lasciare il vostro nascondiglio; a questo punto provate a spingerlo verso un angolo cieco o una zona ristretta del livello per riempirlo di piombo.

*ANTONIO PERNA*



# NOCTROPOLIS

Capitan Max in una delle sue navigazioni interspazio-dimensionali si è imbattutto in un 'AS' (antropomorfo di una galassia parallela) che aveva appena finito di giocare a... Noctropolis.
Il prode eroe galattico ha così pensato di fare un regalino a tutti i kappavideogiocatori proponendone (dopo aver catturato e a lungo torturato l'AS reticente) la soluzione.
A parte i problemi di traduzione (provate un po' voi a cercare un dizionario "galattico parallelo") ne è scaturita una vera "chicca", macabra e lugubre al punto giusto. Con tanti ringraziamenti ad AS.



## INTRO

Avevo sempre sognato di essere un supereroe... avevo sempre desiderato confrontarmi con sinistri personaggi e muovermi in ambienti decisamente "dark"... Ho finalmente soddisfatto le mie "voglie" e, se per caso aveste i miei stessi gusti o voleste condividere con me, fino in fondo, le emozioni di un vero adventure cyber-punk, non vi resta che tuffarvi nella soluzione di... NOCTROPOLIS!

## NOTE

Il game è un classico punta e clicca: occorre muovere il puntatore su e giù, a destra e sinistra, con continuità ed attenzione in cerca di oggetti da prendere, leggere, usare (anche nei modi più strani). Per interagire con il gioco si hanno a disposizione dei semplici comandi azionabili tramite una piramide che appare alla pressione della barra spaziatrice. E' essenziale chiedere sempre informazioni su cose e personaggi perché spesso è questo l'unico modo che consente di procedere nel gioco (facilitando l'accesso alle varie "zone" in cui è strutturato). Infine, non è mai troppo banale ricordare quanto sia importante salvare spesso il gioco. Moooolto spesso!

## IN PRINCIPIO ERA... IL CAOS

Benvenuti nella stanzetta dei libri. Ce ne sono veramente tanti. Il caos e il disordine sembrano regnare sovrani e l'atmosfera è decisamente molto cupa (come, del resto, tutta l'avventura). Prendete le buste che ci sono sul tavolo, andate verso la porta alle vostre spalle e passate nella stanza adiacente. Una volta entrati, prendete tutti i fogli che vedete e, per ultimo, il fumetto che poi dovrete leggere o, quantomeno, sfogliare... (un'esperienza da non perdere... Al termine della lettura, infatti, vivrete un incontro moooolto ravvicinato con SUCCUBUS, una vampira che, con le sue grazie, vi farà cambiare idea sulla denigrata categoria dei seguaci di Dracula).

Uno stramaledetto campanello vi distoglierà dall'ipnotica e sensuale avventura: tornate nell'altra stanza e andate a quella che sembra (ed è) la porta d'ingresso. Aprite: vi troverete di fronte un'antipaticissima e strana bambina. Scambiate le battute necessarie ad ottenere il pacco che ha per voi (dovete dire che siete Peter Grey e che avete il Ticket), poi aprite il pacco, leggete il fumetto che c'è dentro ed usate la moneta d'argento che vi permetterà di raggiungere NOCTROPOLIS con un mezzo di trasporto moooolto originale.

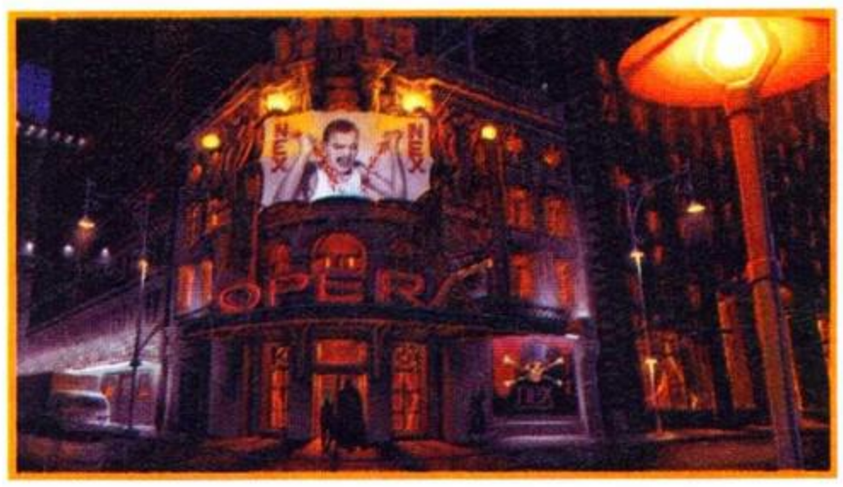
## LA CONFESSIONE

Siete ora nella MAIN STREET. Fate quattro chiacchiere con quella specie di puntolino nero che vedete muoversi in alto nello schermo: è un edicolante. Per avere buone informazioni dovrete regalargli il giornale. Con il comando Travel procedete ora verso la

cattedrale. Parlate con il ragazzo sulla vostra destra, raccogliete la corda e staccate la sbarra di ferro dalla cancellata che vedete a sinistra. Quindi muovete il pannello sotto la colonna di destra, usate la corda, poi la sbarra di ferro e restate in attesa della "botta" che farà quel brutto demone che svolazzava davanti alla porta d'ingresso. Entrate nella cattedrale, andate nel confessionale, parlate dentro lo sportellino ed ecco che vi apparirà PADRE DEMOND. Parlate con lui stando bene attenti alle risposte da dare (2-2-1-1-1-1-1). Nel vostro inventario troverete ora una mandibola umana (ohibò!?) che dovrete usare all'interno della HALL OF RECORDS nella Main Street per parlare al buon CLERK ed ottenere le necessarie informazioni. Avrete così modo di incontrare la vostra futura compagna d'avventura, STILETTO, nella sua abitazione: non perdete troppo tempo provando a parlare con lei perché non servirà a molto. Andate invece al MAUSOLEO, aprite la grata che si trova a destra e poi la porta. Entrate e... ecco un bel cadavere! Rimuovetelo. Troverete una chiave che vi servirà per aprire la bara alla vostra destra. Leggete la targhetta e... infilatevici dentro! Quando vi sveglierete sarete nella dimora di SUCCUBUS... provate pure a parlarle: l'unica cosa che otterrete è un bel "fendente destro" che vi stenderà al tappeto. Al risveglio (è già il secondo in poco tempo, sigh!) dirigetevi verso la statua che vedete sul fondo e spostatela. Scoprirete così che c'è un passaggio proprio sotto l'altare: infilatevi dentro senza paura e raggiungete il delizioso giaciglio della bella vampira. Spostate il cuscino e... ohibò, scoprite che c'è una bomba nella cattedrale... Non perdetevi d'animo: prendete la lancia che la statua vicino al letto tiene bellamente in mano e usatela sulla grata che avete alla vostra sinistra. Uscirete subito da quel postaccio e potrete così correre alla cattedrale.

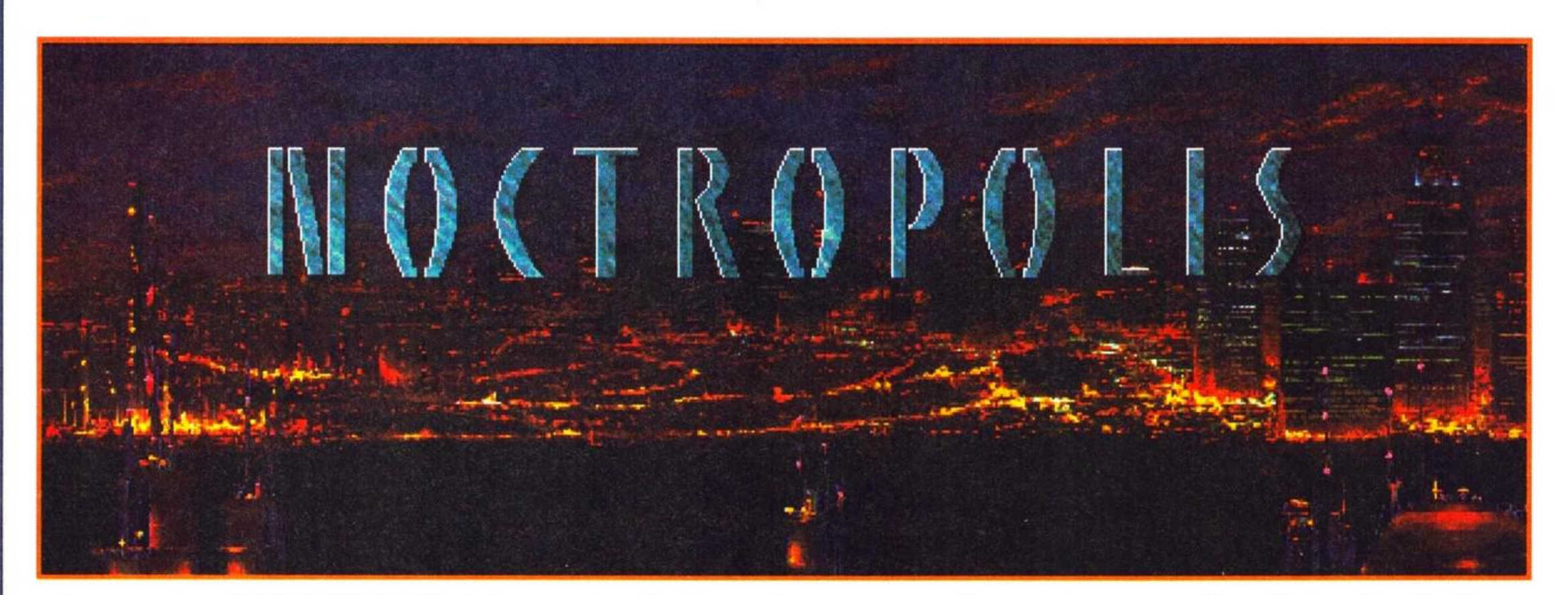
## DUELLO ALL'ULTIMO MORSO

Dite tutto a Padre Desmond, poi prendete il calice sull'altare e usatelo per riempirlo con l'acqua santa. A questo punto viene il bello: muovete il cuscino ai piedi dell'altare, trovate la bomba e prendetela (Get). Aspettate che Succubus attacchi Padre Desmond e che intervenga anche Stiletto. Mentre lei si batte con la vampira entrate finalmente in azione voi: nel bel mezzo del combattimento usate il calice per "benedire" Succubus. Voi, comunque, sverrete per il morso ricevuto in precedenza. Al risveglio (il terzo...) vi troverete nella SHADWLAIR, l'ex quartiere generale del DARKSHEER, dove vi misurerete con Stiletto (risposte: 1 e poi sempre 2). Muovete lo sportello sulla colonna di destra della statua e impossessatevi del NOCTROGLIPH (un prezioso libro). Quindi aprite anche il pannello che si trova sulla colonna a destra della piscina dove, finalmente, troverete il costume di DARKSHEER. Ora andate a casa di Stiletto e chiedetele mielosamente perdono (risposta 1). Viaggiate poi verso la BORNICK MANSION e parlate con la vedova (risposte: 1-2-1-1) ma non andate via: riparlategli di nuovo e chiedete informazioni su tutto ciò che vi viene in mente e che ritenete possa essere utile. Ricominciate a viaggiare, stavolta verso la SUNSPIRE TOWER dove dovrete esaminare attentamente il camion alla vostra destra. Parlate con la guardia. Poi parlate con Stiletto che si dirigerà verso la guardia e la distrarrà. A questo punto potrete entrare nel cantiere, prendere il tagliavetro che è sul tavolo, e poi dirigervi verso l'elevatore. Montateci sopra, spingete i mattoni giù per terra, poi cliccate sull'interruttore a sinistra per andare al piano superiore. Qui troverete, dentro ad un secchio, un vetro: prendetelo. Ora tornate indietro e andate dall'amico Clerk alla Hall Of Records (Main Street) per parlargli e carpire ancora nuove preziose informazioni.



## DI TUTTO... DI PIU'

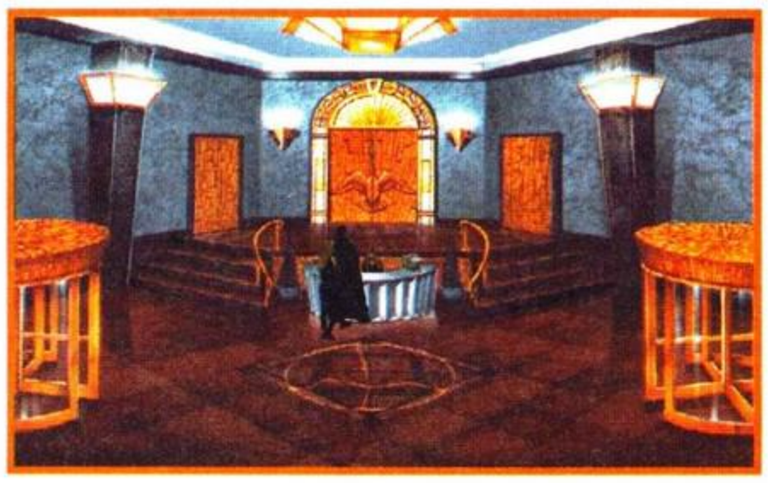
Dopo le preziose parole di Clerk (ahimé rigorosamente ed esclusivamente in inglese) potrete ora viaggiare verso una nuova meta, ovvero la GREENHOUSE. Questa è il regno di un altro vostro nemico: GREENTHUMB. Spostatevi dunque verso il camion, raccogliete semi e fertilizzante, poi tornate dove eravate prima e usate il tagliavetro. Appena entrerete nella serra verrete assaliti da "Pollice Verde" e dalle sue piante. Per liberarvi dovrete usare il fido Liquidark. Prendete Stiletto, uscite dalla serra, e raccogliete il foglio che vi porterà la folata di vento (sulla vostra destra). Andate alla Shadowlair e fatevi pure un bel bagnetto nella vostra piscina. Poi tornate ancora dal Clerk a chiedere nuove informazioni e recatevi, di conseguenza, all'OPERA HOUSE. Davanti ad essa farete un delizioso quanto inutile incontro. Entrate e assistite inermi (sigh!) allo strabiliante spettacolo di TOPHAT che si esibisce davanti ad una platea "entusiasta"; poi parlatele (risposte: 2-1) e accettate lo scambio "Stiletto/lenti del telescopio", che dovrete




andare a prendere all'OSSERVATORIO. Qui, per sfuggire alle telecamere poste all'ingresso, dovrete usare il Noctroglyph e, per entrare con facilità nell'edificio dovrete far lavorare quei semi raccolti alla serra di Greenthumb. Dovrete assolutamente proseguire senza incappare nei fasci luminosi, quindi, per prima cosa, spostatevi verso il telescopio. Prendete il cacciavite, poi spostatevi ancora nella parte "morta" centrale e, infine, verso le scale dove raccoglierete la lattina dell'olio. Salite sulla piattaforma (prendete anche il Log Book), usate l'olio, il cacciavite, e prendete dentro allo sportello il "riscatto" di Stiletto. Tornate indietro con calma stando attenti alle luci delle guardie.

Ripassando all'Opera House, parlate con Tophat (risposte: sempre 1) e subitene le conseguenze fin quando non arriverà l'ometto delle pulizie che vi libererà (ma solo dopo che gli avrete parlato e che avrà avuto, in cambio, i fiori). Come potrete constatare, a questo punto il conto alla rovescia è cominciato di nuovo, per cui dovrete essere molto veloci nelle prossime operazioni. Raccogliete i coltelli in terra, spostatevi in alto sullo schermo dove prenderete un mattone, poi muovete il bottone sul pannello che vi aiuterà a visualizzare la botola. Richiudetela, andateci sopra e usate il mattone. Scenderete così nel camerino di Tophat: lì prendete "make-up" e gioielli che sono sul tavolo e poi andate verso gli abiti e spostateli. Troverete cosi un'altra porta nella quale dovrete entrare. Raccogliete il cacciavite sul condotto a sinistra e usatelo per smontare i cardini della porta a destra. Aprite la valvola della tubazione che sta sul muro, raccogliete il tubo in gomma e usatelo

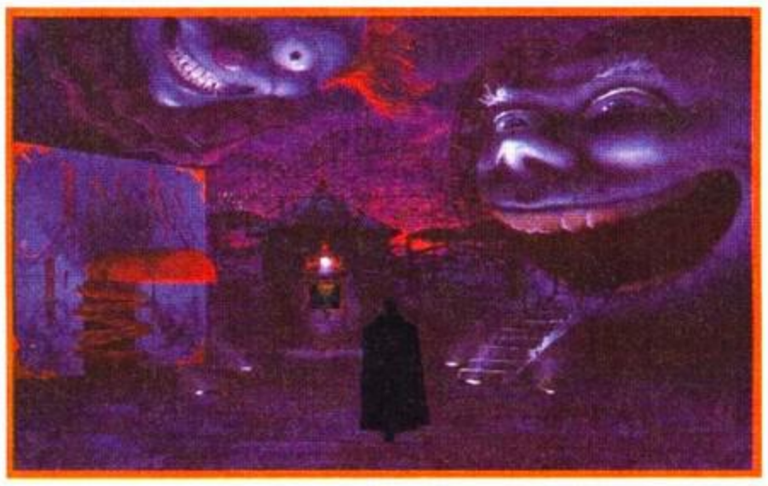
per demolire il muro che avrete trovato dietro la porta. Entrate anche qui: ora siete nel quartier generale dei Wards. Stabilite un contatto con loro dando le risposte giuste (2-2-1) e dando loro i coltelli. Dopodiché parlateci nuovamente (risposta: 2) e dategli anche i gioielli. Avrete così la possibilità di avere altre informazioni preziose. Adesso è il



momento di andare a fare il bagno a casa vostra, quindi andate alla Shadowlair, ripercorrendo la strada al contrario. Dopo una visita al Clerk e all'edicolante nella Main Street (per raccogliere nuove informazioni) andate al BUTCHER'S SHOP, parlate col macellaio (risposte: 2-1-1 e poi 3-2-1), offritegli il giornale e otterrete le salsicce (che però non dovete mangiare). Andate nella cella frigorifera, raccogliete gli uncini che vedete sul tavolo, muovete le carcasse dei bovini vicino al muro ed ecco ancora una bella porta!

## ACIDI, FUNI E PALLINE

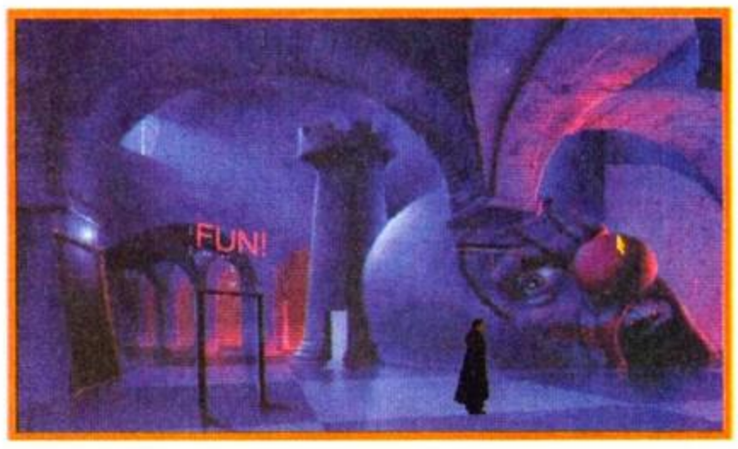
Qui dentro si nasconde Mr. MACABRE che vi si presenterà subito con una scena davvero poco piacevole (bastardo!). Come se non bastasse, il cattivone riuscirà a catturarvi. Vi risveglierete... (ho perso il conto dei "risvegli") legati su di un lettino vicino a Stiletto. In questa scomoda situazione dovrete muovere l'ampolla con l'acido e il tavolo dietro a Stiletto e, appena liberi, afferrare l'ampolla sulla bacheca e poi aprire la porta. Durante il vostro tentativo di uscire dalla stanza rivedrete Mr. Macabre... ma questa volta sarà lui a subire le ire della vostra amica. Nell'altra stanza invece, dovrete usare l'ampolla (per riempirla di acido) e dovrete poi attraversare l'altra porta, passare attraverso la ventola, raccogliere il volantino (di una valvola) e usare il vetro. Appena tagliata la fune, raccoglietela. Tornate indietro attraversando di nuovo la ventola, usate la corda e, per creare un passaggio verso una nuova stanza (in modo davvero molto originale), usate anche l'acido: ecco un buon ponte artificiale che non vi farà bagnare i piedi. Nella porta di destra (sopra la passerella dello scenario seguente) dovrete prendere la Re-Bar. Uscite e usatela subito per completare la passerella stessa, poi andate alla porta seguente, usate il volantino, prendete la rete ben visibile, e tornate nella stanza dove avete trovato la Re-Bar. Calatevi dentro il canale (condotto). Vi troverete ora a dialogare con un tipetto assai carino (risposte E: 2-2-1) al quale dovrete dare i trucchi di Tophat che avevate raccolto nel suo camerino (risposte: 1-1-1). Lo "sconosciuto", però, non vi sarà di aiuto alcuno per risolvere il giochetto delle palline colorate e, dato che anch'io non posso aiutarvi... non vi resta che riuscirvi da soli!!! (Comunque basta impegnarsi un po': vi assicuro che dopo tre o quattro tentativi ci



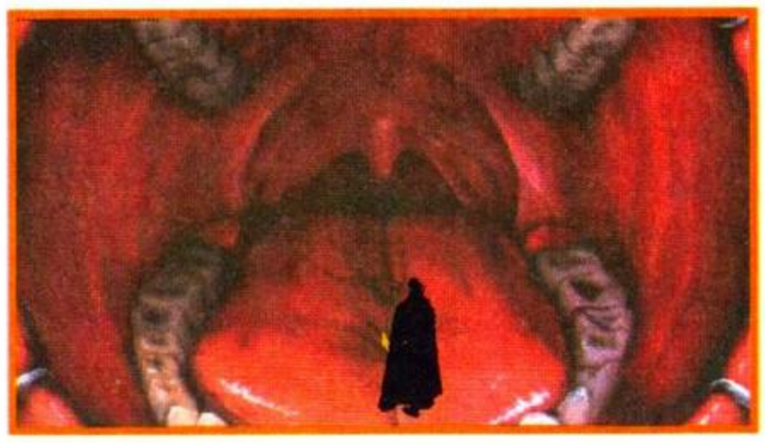
riuscirete. Ricordate che le palline blu vanno allineate in basso, quelle rosse a destra e le bianche a sinistra. Buon divertimento!) Fiducioso nella vostra abilità di "solutori", proseguiamo l'avventura. Passate attraverso la porta dell'indovinello, tornate alla Shadowlair e tuffatevi di corsa in piscina. Dico "di corsa" non tanto per il tempo residuo che vi sarà rimasto, quanto per la scena che seguirà.

## CLOWN & ILLUSION

Maledetto DREALMER. Tocca a lui, adesso, impersonare il vostro prossimo ostacolo: vi trasporterà nel suo mondo di illusioni, un mondo veramente coinvolgente, ricco di scenari bellissimi e di... soluzioni sconclusionate. Seguitele con attenzione. Parlate dunque con lui nella baracca all'ingresso, raccogliete il secchio di vernice in terra a sinistra, entrate nella baracca di destra, e dirigetevi verso la bocca del clown ancora a destra. Prendete ora il Dental-Pick che si trova sopra uno dei suoi denti e poi uscite pure. Andate dentro la tetra torre di fronte a voi, raccogliete la torcia a destra, in basso, e uscite. Tornate all'esterno, usate il Dental-Pick, entrate nella baracca di sinistra, raccogliete uno dei fiammiferi e uscite ancora. Entrate di nuovo nella baracca di destra, muovete la




piccola tapparella vicina alla testa del clown, entrate nella porta, usate il fiammifero e prendete sia l'uovo che il brandello di tela a sinistra, vicino all'uovo (occhio che non si vede tanto bene!). Tornate dentro la torre dove c'era il demone, usate l'uovo e prendete il diamante sul tavolo che avete di fronte. Il diamante, udite, udite, lo dovrete usare nella stanza dove avevate raccolto il fiammifero… che storia!!! Entrate nel varco (aperto col diamante) creatosi nella campana di vetro, muovete il contenitore del pepe e prendete quello che cadrà per terra. Tornate ora alla... bocca del clown (nella baracca di destra) e usate il pepe. Questa vostra azione farà naturalmente tossire il clown, che sputerà un pennello. Usate pennello e vernice fuori dalla bocca e troverete così l'ennesima porta da attraversare. Usate la ragnatela, arrampicatevi sulla torre, muovete lo zerbino e prendete la chiave. Ecco, dopo tutto ciò troverete di nuovo il Drealmer che, nonostante il vostro impegno vi scaraventerà giù dal grattacielo… ovviamente è un sogno, ma lo scoprirete solo dopo. Fatevi un bel bagno nella vostra piscina, parlate con Stiletto e tutto sarà OK (almeno per il momento). Adesso dovete viaggiare verso l'edificio della CIGNUS CORPORATION. Entrateci, raccogliete la Pass-Card blu vicino alla scrivania, parlate con la deliziosa portinaia (risposte: 2-2-1-1). Lei aprirà la porta di destra per dire ad un certo Leon di intervenire sull'aria condizionata (che probabilmente è rotta). Provate pure anche voi a parlare con lui, ma non caverete un ragno dal buco. Conviene allora chiedere a Stiletto, lei sarà senz'altro più convincente. Dopo l'intervento di Stiletto (wow che donna!) muovete la leva rossa sul pannello per riavviare l'impianto di aria condizionata, tornate nell'atrio e otterrete da Wanda un appuntamento di cinque minuti con Sam Jenkins che troverete nella porta di sinistra. Parlate con lui (risposte: 1-1-1-2-2) prendete la sveglia e discutete con lui di tutto (anche se non capite niente). Poi tornate da Wanda e, naturalmente, parlate anche con lei (risposte: 2-2). Attendete il momento giusto e entrate nell'ascensore dove avrete modo di usare la Pass-Card. Arriverete quindi al piano dell'ufficio di Mr. SHOTO (qui le risposte sono: 1-2-2-2-1) che vi confiderà un segreto. Ci mancava solo questo: c'è un'entità misteriosa nel sottosuolo della Cignus. Uscite e viaggiate alla volta della Main-Street per andare a parlare con l'amico Clerk, poi viaggiate ancora verso la INCARNATE TECHNOLOGY e lì parlate con la guardia. Parlate approfonditamente, senza remore e cercando di toccare tutti gli argomenti, poi entrate nel Bar che si trova a sinistra in fondo alla strada. Qui parlate invece con DRAKE (risposte: sempre 1), uscite e, infine, tornate alla Cignus Corporation.



## THE FINAL

Dovrete prendere ora una delle sbarre della recinzione circolare di sinistra e usarla per sollevare il coperchio del tombino. Scendeteci dentro, prendete tra i rifiuti tre pezzi di sedia rotta e gettateli dentro la fornace (dopo aver aperto lo sportello). Tutto ciò servirà per rivelarvi la presenza dell'ennesimo passaggio segreto. Scendete anche qui e troverete WHISPERMAN. Parlategli (risposte: sempre 1), poi uscite dal sottosuolo e rientrate nell'edificio della Cignus. Entrate nell'ascensore, usate il Log-Book (preso all'interno dell'osservatorio) per poter andare sul tetto. Usate adesso i ganci (del macellaio) e raggiungerete l'altra parte del palazzo. Prendete il nastro adesivo e poi anche la corda, salite le scale e, dopo aver raccolto la scopa usatela con la corda. Quando troverete il cane (continuando a salire) usate la corda e le salsicce (povero "bobby"!). Usate ancora il gancio, recuperate la corda, e potrete finalmente raggiungere il quartier generale di FLUX. Qui verrete subito immobilizzati e assisterete impotenti al suo arrivo. Con una certa sorpresa scoprirete che Flux altri non è che il vecchio Darksheer! Parlate con lui (risposte: 3-3-3-3-1) e usate infine la moneta d'oro, che farà apparire un "Elemental" che punirà il vostro nemico. Bene, signore e signori abbiamo finito (se Dio vuole)... Anzi no! Resta ancora una cosa assai carina: godetevi i titoli di coda con le gaffe degli attori di Noctropolis.

*AS.*

# TNT Cheat

Il periodo di Natale è ormai solo un ricordo. Bel momento quello: potersi dedicare anima e corpo al proprio hobby preferito (i videogiochi, naturalmente!) senza troppe distrazioni scolastiche... E proprio grazie alle vacanze natalizie mi sono finalmente impossessato di uno degli oggetti di maggior desiderio di voi lettori: nientepopodimeno che *l'insieme completo delle gabole relative alla versione commerciale di Hexen!!!*... Così non sarete più costretti ad intasare le linee telefoniche della redazione. A proposito, il numero telefonico della Hot-Line è cambiato: guardate il box relativo alla nuova linea. Non mi resta ora che ricordarvi di inviare tutti i vostri trucchi, soluzioni e gaboline a:
Doctor Kernal -
K c/o EDI.PROGRESS -
Via Pagliano 37, 20138 Milano.

## AVVISO IMPORTANTE

Il numero telefonico della Hot-Line è cambiato. D'ora in poi per ottenere gli aiuti dell'inossidabile Doctor Kernal dovrete comporre lo **02/4985463.** La nuova Hot Line è a vostra piena disposizione **solamente ed esclusivamente** a questo numero telefonico.

## HEXEN

Squillino le trombe e rullino i tamburi! Eccovi serviti su di un piatto d'argento tutti codici per gabolare la versione commerciale dello splendido gioco fantasy della Id Software. Ora non avete più scuse: comperate il gioco e finitelo, prima che a metà marzo arrivi lo strabiliante Quake (Doom 3).

NRA - Per avere tutte le armi.
SATAN - Per ottenere il "God Mode", cioé essere invulnerabili e avere sempre il massimo di munizioni per ogni arma.
DELIVERANCE - Per ottenere il "Pig Mode", cioè il "Modo Maiale": un vero spasso, provare per credere!
INIT - Per ripartire dall'inizio del livello.
MAPSCO - Per avere l'intera mappa del livello.
TICKER - Per selezionare il numero di fotogrammi al secondo visualizzati dal nostro computer.
VISIT01 - Per saltare al livello 1. (02 per livello 2 e così via...).
INDIANA - Per ottenere venticinque unità di ogni oggetto disponibile nel gioco.
ZELIG01 - Per trasformarsi in un personaggio differente (00 - guerriero, 01 - chierico, 02 - mago).
LOCKSMITH - Per ottenere tutte le chiavi.
CLUBMED - Per tornare al 100% di energia.
BUTCHER - Permette di uccidere tutte le creature attualmente presenti nel livello.
SHERLOCK - Per ottenere tutti gli oggetti dei puzzle.
WHERE - Indica le coordinate XY in cui si trova il nostro personaggio.
NOISE - Per accedere al menu degli effetti sonori.
CASPER - Per consentire al nostro personaggio di passare attraverso le pareti (come un fantasma...).

## WITCHAVEN

Riccardo Naldini di Como ha chiamato più volte la nostra hot-line che risponde ogni giovedì dalle 17.00 alle 19.00 per chiedere aiuti relativamente al bel clone fantasy di Doom realizzato dalla dinamica Capstone. Ebbene per la sua gioia e per quella di quanti tra voi hanno saggiamente investito le loro lirette in questo gioco, ecco tre codici-gabola che vi semplificheranno notevolmente la vita. Per attivare i codici bisogna premere anzitutto la barra spaziatrice.

SCOOTER - Per avere tutte le armi, le munizioni e gli incantesimi.
MOMMY - Per possedere in gran quantità tutte le pozioni e tutti gli incantesimi.
WANGO - Per ottenere un'istantanea promozione al settimo livello di esperienza, assieme al massimo di energia, di armatura e a tutte le chiavi: praticamente un "God Mode".

# REBEL ASSAULT 2

L'eccezionale Alfonso Vocca da Santa Anastasia (Napoli) è stato il primo di una lunga serie di lettori che ci hanno inviato i codici completi di tutte le missioni dell'ipermega-splendido film interattivo prodotto dalla LucasArts. Per gli onori della cronaca la prima copia dei suoi (quattro) fax è datata 2/1/96 h. 13.06, mentre il fax di Fabio Galliani di Milano (il secondo arrivato) è dello stesso giorno, h. 14.52.

Per attivare il menu delle gabole è necessario premere [ALT] + [V] durante il gioco. Alla richiesta dei codici (Access Code) potete digitare:

**SERVO** - Per accedere al "M3K Mode".
**JOINME** - Per accedere al "Dark Forces Mode".
**LETGO** - Per accedere al "Cheat Mode".
**ISNOTRY** - Per accedere allo "Yoda Mode".

Nel "Dark Forces Mode" la combinazione [ALT] + [S] vi consentirà di creare un superpilota, mentre la combinazione [ALT] + [D] vi permetterà di attivare il "Debug Info".
Nel "Cheat Mode" invece la combinazione [ALT] + [L] vi lascerà la possibilità di attivare l'opzione di vite illimitate.
Nello "Yoda Mode" con la combinazione [ALT] + [M] avrete la possibilità di attivare "l'opzione film", con la combinazione [ALT] + [P] avrete la possibilità di attivare l'auto-play e con la combinazione [ALT] + [J] potrete saltare da una missione all'altra. Inoltre, premendo [ESC] terminerete con successo la missione in corso e passerete immmediata-mente a quella successiva.

Se poi è vostra intenzione giocare una singola missione, digitate i seguenti codici per ogni tipo di difficoltà prescelta.

| DIFFICOLTA' | BEGINNER | NOVICE | STANDARD | EXPERT | CUSTOM 1 |
|---|---|---|---|---|---|
| Missione 2 | JABBA | EWOKS | BANTHA | ANAKIN | WOOKIE |
| 3 | ENDOR | CHEWIE | KATANA | KENOBI | DROID |
| 4 | LACHTON | DANKIN | DENGAR | FORTUNA | RODIAN |
| 5 | BORSK | NOGHRI | PELLAEON | MODON | BPFASSH |
| 6 | KROYIE S | CHAMMA | ITHULL | OMMIN | KSHYY |
| 7 | AURIL | BOGGA | STENNESS | REKKON | TORVE |
| 8 | KAMPL | INCOM | MYRKR | SHAZEEN | SLUSSI |
| 9 | FERRIER | KOTHLIS | CHURBA | KIIRIUM | PALANHI |
| 10 | GALIA | KRATH | ARTOO | GUNDARK | DROKKO |
| 11 | DENARII | SIOSK | SATAL | DIANOGA | NATTH |
| 12 | SADOW | ADEGAN | LOBUE | ATUARRE | SABACC |
| 13 | ONDERON | AMANDA | DENEBA | ESSADA | ANDUR |
| 14 | ALEEMA | AMBRIA | STURM | PAPLOO | ARKANIA |
| 15 | CATHAR | SYLVAR | CRADO | NASHTAH | DIATH |
| 16 | DOMINIS | MIRALUKA | CARRACK | PESTAGE | DREEBO |

# SIM ISLE

Ecco una bella gaboletta per il simulatore ecologico di ambiente tropicale dell'americana Maxis. Per ottenere immediatamente la modica somma di 10.000 dollari, è sufficiente iniziare una nuova partita e salvare immediatamente con uno dei nomi che troverete qui di seguito. Oltre ai soldi potrete procurarvi così anche enormi quantità di materiale da costruzione e di cibo, senza contare un sacco di altre utili cosette.

1) IAINTESTEDTICO
2) DEESEXTRAPIXEL
3) SIMONSCHICKENKB
4) RAGSCHOCOLATESTASH
5) 3527490

# FATAL RACING

Jasmine Spavieri di Milano (evviva, un'altra ragazza!) mi ha gentilmente fornito un'enorme quantità di codici per il gioco di guida della Gremlin che sta cercando di insidiare l'indiscussa supremazia di Screamer.

**SUPERMAN** - Per passare al "Super Hard Destruction Mode".
**DR DEATH** - Rende l'auto da voi pilotata indistruttibile.
**REMOVE** - Per giocare nuovamente senza trucchi.
**TOPTUNES** - Per accedere ad un insieme di effetti sonori alternativi.
**DUEL** - Per rendere le auto avversarie davvero difficili da battere.
**FORMULA1** - Per accedere ad un secondo insieme di automobili.
**GOLDBOY** - Per giocare direttamente la "Premier Cup".
**CUP WON** - Per vedere la sequenza finale del campionato.
**I WON** - Per vedere la sequenza finale di una corsa vinta.
**CINEMA** - Per accedere al "Wide Screen Mode".
**ROLLE EM** - Per vedere i credits del gioco.
**MREPRISE** - Per giocare la "Bonus Cup".
**LOVEBUN** - Per ottenere un'auto superpotenziata (1).
**TINKLE** - Per ottenere un'auto superpotenziata (2).
**SUICYCO** - Per ottenere un'auto superpotenziata (3).
**MAYTE** - Per ottenere un'auto superpotenziata (4).
**2X4B523P** - Per ottenere un'auto superpotenziata (5).

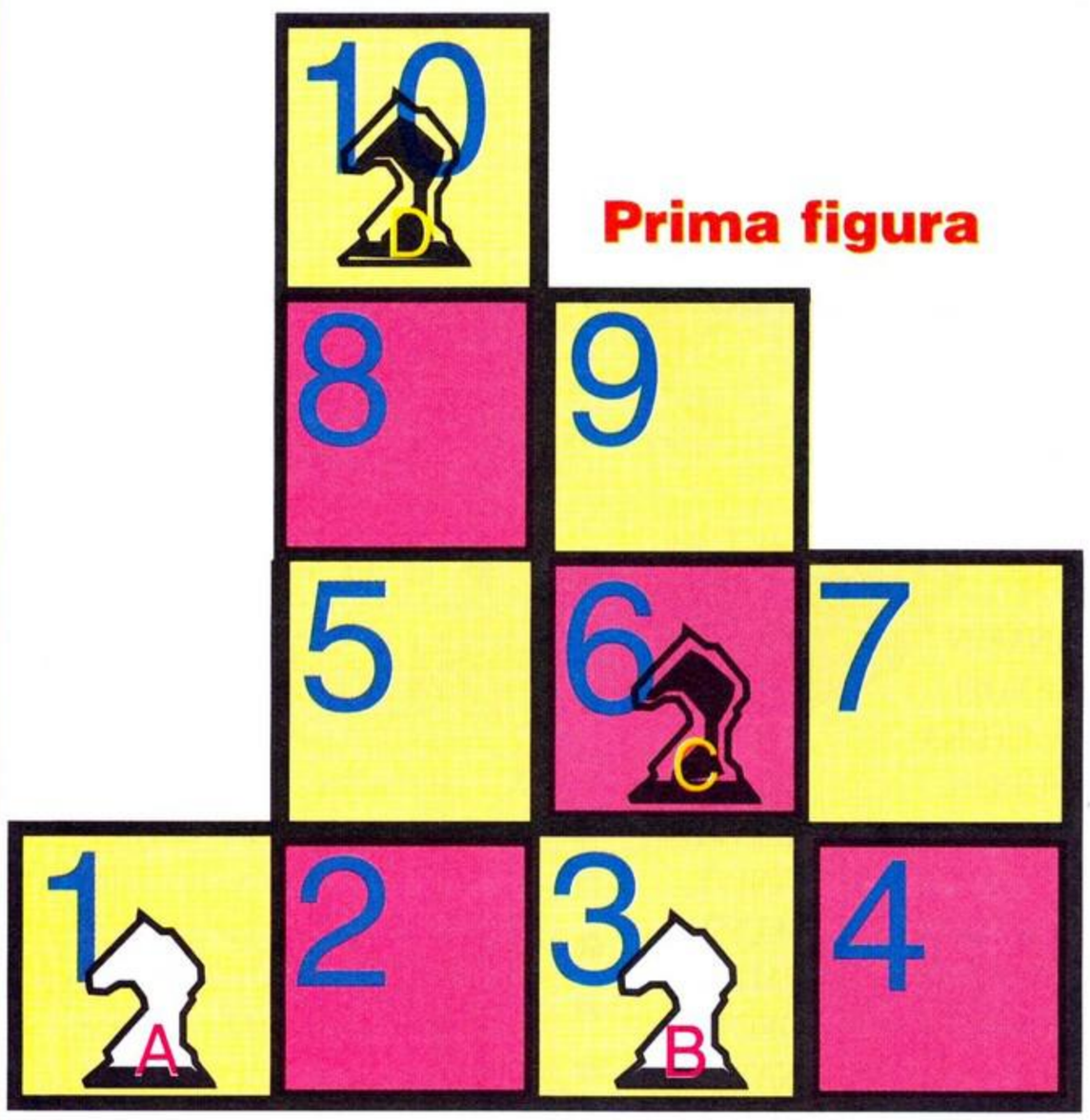
# BLACK HAWK

Remo Maccaferri di Milano, un affezionato lettore di K, mi ha inviato le pas-sword per accedere ai primi 11 livelli di questo particolare gioco della Interplay. Ora faccio mio il suo disperato appello: c'è qualcuno tra voi che è riuscito a fini-re anche il 12° livello (quello con il salto finale)? Se si inviateci il relativo codice, grazie al quale salirete all'"Empireo di K", col vostro nome inciso a lettere d'oro sulle granitiche pagine della nostra/vostra rivista preferita...

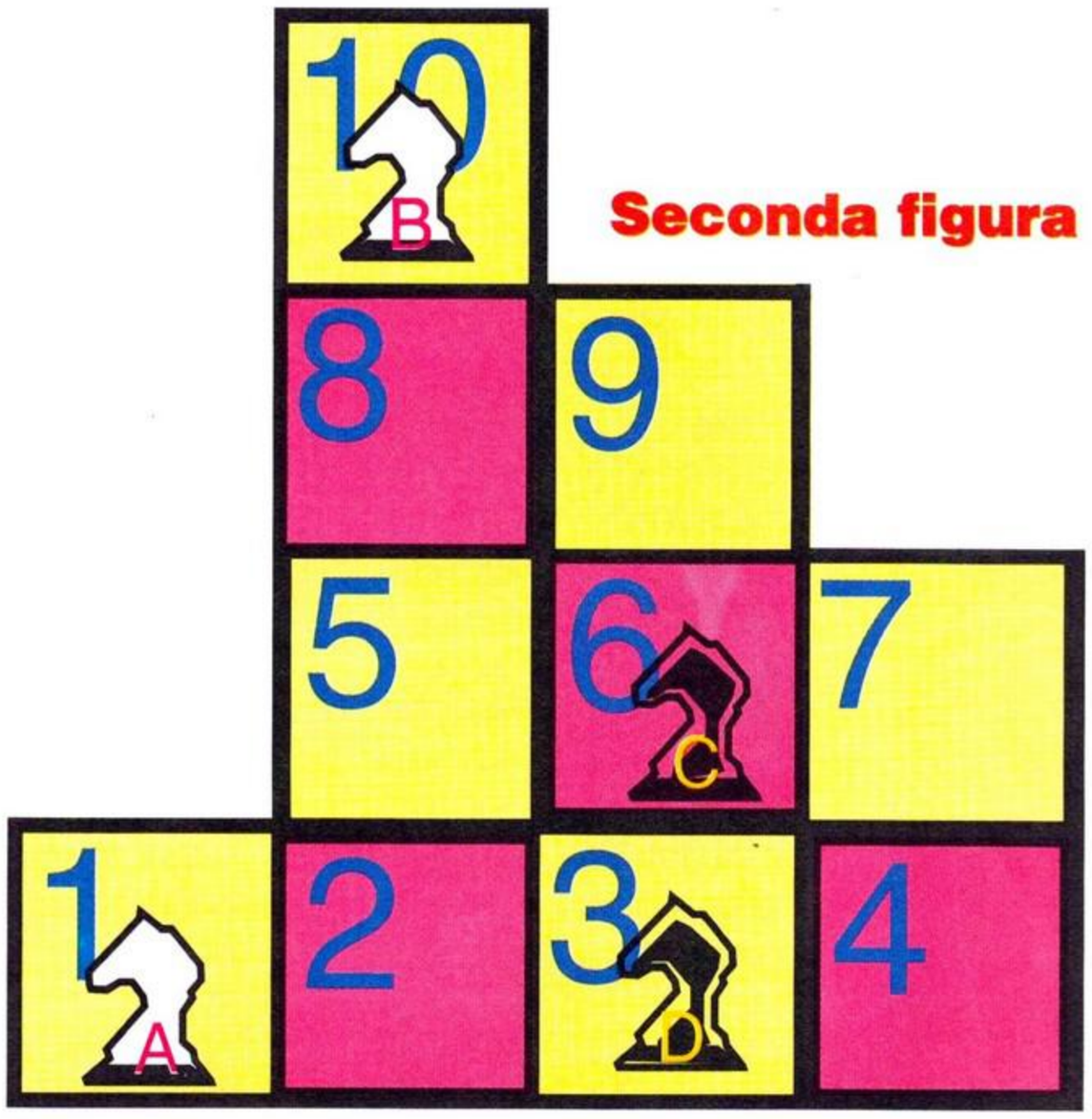
| | | |
|---|---|---|
| 1 - FBWC | 2 - QP7R | 3 - WJTV |
| 4 - RRYB | 5 - ZS9P | 6 - XJSN |
| 7 - CGDM | 8 - TJ1F | 9 - GSG3 |
| 10 - BMHS | 11 - Y4DJ | |

## SOLUZIONE PROBLEMA SCACCHISTICO DEI CAVALLI

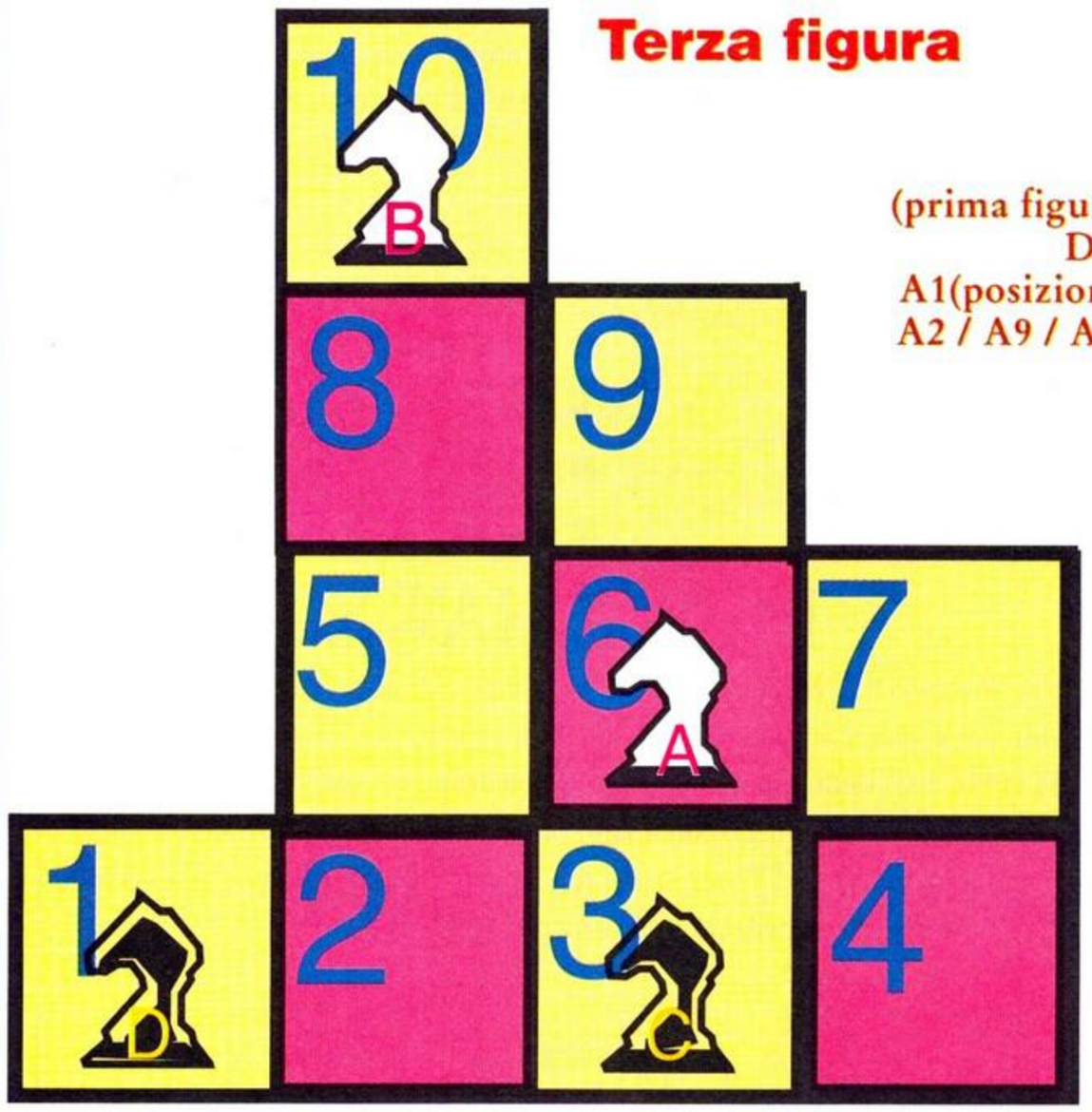
Partendo dal lato più lungo dell'improbabile scacchiera di Stauf numerare (anche solo mentalmente) le caselle da 1 a 10 andando da sinistra verso destra e dal basso verso l'alto. Nello stesso modo contrassegnare i cavalli con le prime quattro lettere dell'alfabeto. Alla fine delle 56 mosse i cavalli A e B (che sono dello stesso colore) avranno preso il posto di C e D (e viceversa). Probabilmente esiste uno schema di mosse più 'veloce'. La sfida è aperta, Capitan Max aspetta in redazione chiunque lo voglia sfidare...




**Prima figura**




**Seconda figura**




**Terza figura**

Dalla posizione iniziale (prima figura) A8 / C1 / D6 / A7 / C8 / D1 / A2 / C7 / B8 / A9 / C2 / B7 / D8 / D3 / B8 / C7 / A2 / B1 / C8 / A7 / B6 / B10 / C1 / C6 / A8 / A1(posizione in seconda figura) / D8 / D7 / D2 / D9 / D4 / D5 / A8 / A7 / A2 / A9 / A4 / C1 / C8 / C7 / C2 / A9 / C7 / D4 / C8 / A2 / A7 / C3 / A8 / A1 / A6 / D9 / D2 / D7 / D8 / D1 (ultima figura)

### SOLUZIONE PROBLEMA LIBRERIA

In quattro mosse Capitan Max vi risolve il problema!

N.B.

R= libro Rosso
V= libro Verde
X= spazio vuoto

MUOVERE I LIBRI EVIDENZIATI

XXRVRVRVRVXX (mossa n°1)
RXXVRVRVVRXX (mossa n°2)
RRVVXXXXRVVR (mossa n°3)
RRVVVVXXRXXR (mossa n°4)

alla fine:

XXVVVVXXRRRR

### SOLUZIONE PROBLEMA CASSA

Per arrivare ai fatidici 81 cents premere, da sinistra a destra, i seguenti tasti della cassa;
Fila in alto: 5-5-1-25-5-
Fila in basso: 5-25-10 Et voilà!

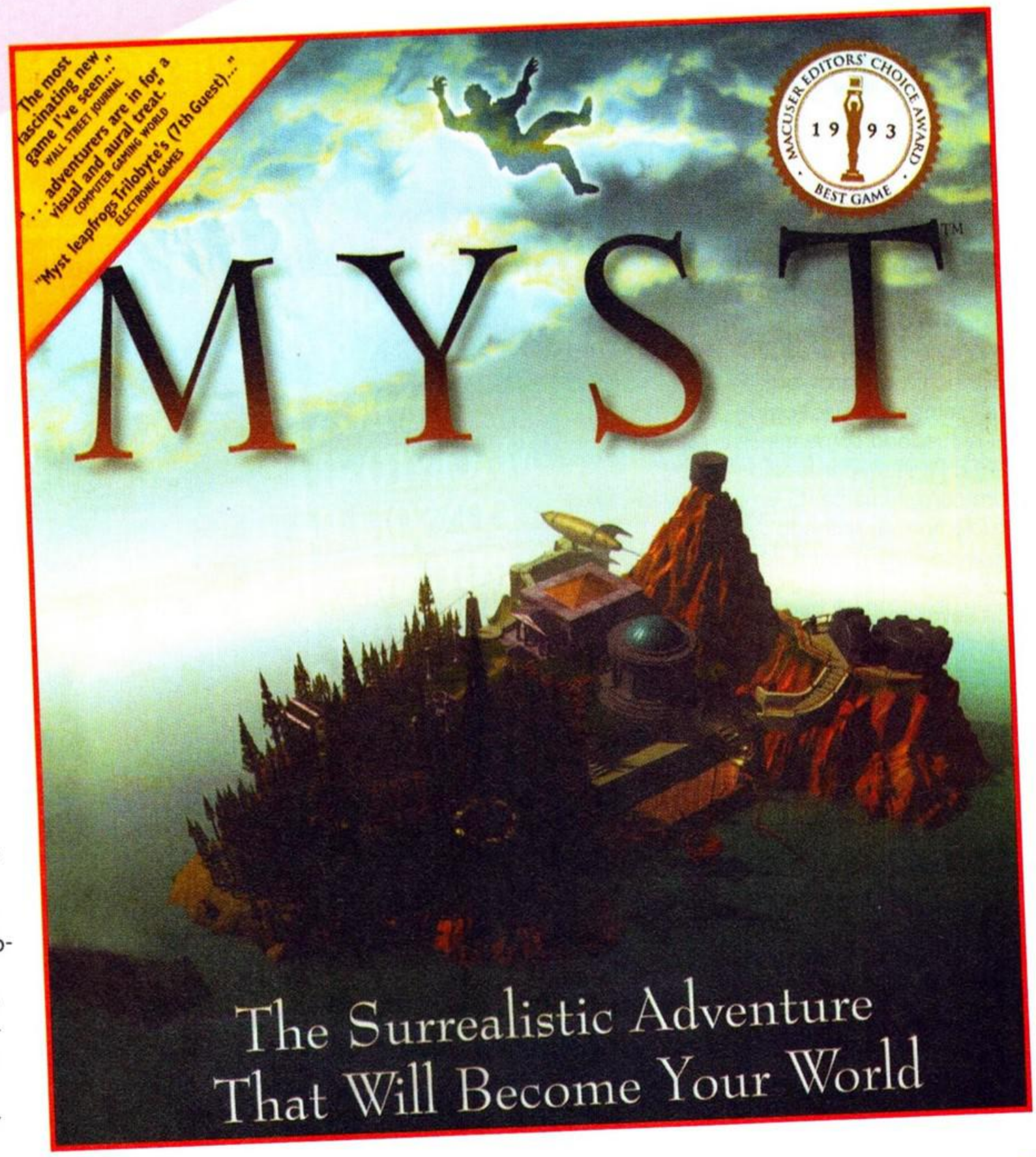
# Dall'altra parte del banco

INTERVISTA A PERGIOCO

**Vendere videogiochi «Pergioco»? E' possibile. Siamo andati a parlare con la signora Anna Spina, titolare, insieme al marito, della catena di negozi 'Pergioco', tra le prime persone in Italia a intuire e far conoscere le potenzialità ludiche dei personal computer (e, prima ancora, dei giochi di ruolo e da tavolo). Ecco il punto di vista di chi i giochi non li compra, li vende... e si diverte lo stesso.**

**Come nasce l'idea di un negozio come Pergioco?**
"Abbiamo cominciato nell'86, qui a Milano, con un semplice negozio di giochi tradizionali, ma ci siamo subito orientati verso le novità, le curiosità, i prodotti più originali e raffinati. Prodotti allora sconosciuti come *Advanced Dungeons & Dragons* e le miniature *Games Workshop*, ma tali da essere apprezzati per le loro caratteristiche anche da un pubblico maturo e consapevole. Abbiamo, in fin dei conti, cercato di identificarci con i gusti di un pubblico a cui giocare piace sul serio. Così facendo abbiamo cercato di conferire personalità al marchio 'Pergioco', caratterizzando i punti vendita come ambienti della fantasia e delle idee".

**Poi è venuta l'era dei videogiochi...**
"Circa un paio di anni dopo, sarà stato il 1988, abbiamo tentato un approccio con i videogames. Siamo partiti con i giochi per Commodore 64 e Amstrad (di PC e Amiga ancora non se ne parlava), vendendo fin dall'inizio soltanto software rigorosamente originale, una scelta senza dubbio vincente: per alcuni anni siamo stati forse l'unico punto di riferimento 'garantito' nel caos che ha contraddistinto i primi passi dei videogames in Italia. Aumentando, col tempo, le richieste di videogames, sono aumentati anche i nostri investimenti e le nostre ricerche nel settore. Anche dopo la netta affermazione del PC e di Amiga, abbiamo sempre voluto puntare sui prodotti più originali e, a nostro avviso, più interessanti. Giochi di ruolo, di strategia o *war games*, più che *shoot 'em up* o *platform*; anche se spesso questi prodotti non venivano distribuiti in Italia e dovevamo cercarli all'estero, in Inghilterra o negli Usa".




**"MYST" E "THE 7TH GUEST" SONO I DUE GIOCHI CHE MAGGIORMENTE HANNO CONTRIBUITO ALL'ESPLOSIONE (IN SENSO 'VIDEOLUDICO') DEL CD-ROM**

**Qual è stata, in questi 10 anni di vita, l'intuizione di mercato più azzeccata?**
"Il Cd-Rom. All'inizio c'era un po' di confusione sull'utilità (e sull'utilizzo) del Cd-Rom, ma appena abbiamo caricato la prima volta *The 7th Guest* ci siamo resi conto che quel dischetto argenteo poteva rivoluzionare il mondo dei videogames. Ne eravamo davvero entusiasti e dunque ci siamo sforzati di promuoverli presso i nostri clienti. I primi videogames «*Cd-Rom only*» hanno spopolato. *The 7th Guest* e *Myst*, in particolare, restano indubbiamente delle pietre miliari..."

**Vendere videogiochi deve essere un bell'impegno... Cosa è cambiato oggi, rispetto ai primi tempi?**
"Dal punto di vista dello spirito che ci anima, ovvero la nostra passione per i bei giochi, nulla. Come eravamo alla ricerca del nuovo ieri, così siamo alla ricerca del nuovo oggi. La realtà virtuale, per esempio, ci incuriosisce molto: la possibilità di giocare in *full immersion* in un ambiente fantastico ricreato nei minimi dettagli è emozionante, ma temo che le applicazioni pratiche di quest'idea non raggiungeranno i nostri scaffali prima di alcuni anni. La maggiore novità di quest'anno, invece, è stata l'uscita di *Windows 95*. Il rovescio della medaglia è costituito dalle richieste hardware: oggi sempre più videogiochi richiedono come minimo un Pentium per funzionare correttamente. E' un problema ma, secondo me, è un fatto inevitabile quando si ha che fare con l'evolvere della tecnologia".

**Che sensazione si ha, da dietro il banco di vendita, del difficile rapporto tra l'utente spesso squattrinato e un mondo di videogiochi che invece, ormai sempre più, richiedono caratteristiche hardware impegnative?**
"Il software è l'unico mezzo che garantisce il controllo dell'uomo sulla macchina ed è giusto, secondo me, che si cerchi di affinarlo e di migliorarlo costantemente. Nei videogiochi lo stato dell'arte viene continuamente superato e ridefinito. A mio modo di vedere i videogames devono esplorare tutte le possibilità che offre il computer, perché solo così si può avere la massima libertà nell'atto creativo. Con macchine limitate rischieremmo di ritrovarci prima o poi con videogames tutti uguali, e credo che nessuno lo voglia veramente".

**"Ho riportato indietro il gioco perché non mi gira..." Quante volte al giorno sentite questa frase?**
"Questo 1995 è stato 'tremendo'. La gente si è trovata molto in difficoltà proprio perché si è trovata in mano prodotti 'spinti'; belli, certo, ma fin troppo avanzati per le macchine in loro possesso. Il 'problema dei problemi' è l'utilizzo della memoria RAM: può essere che il computer non sia adeguato e allora non rimane che scendere di livello con il gioco o salire di livello con la macchina; può essere invece che l'acquirente non sia in grado di affrontare i capricci del DOS o di Windows per settare correttamente la macchina per il gioco. La maggior parte delle volte riscontriamo che il videogame non ha nessun difetto e che occorrono solo spiegazioni e informazioni supplementari, che noi diamo a voce, sull'installazione del prodotto. Poi capitano anche i giochi che non funzionano o hanno dei *bug*. In questo caso ritiriamo l'intera partita. Ma abbiamo vissuto un periodo, in questo '95, davvero molto frustrante. E' stato quando uscivano giochi troppo 'spinti' e ancora non erano evidenti i problemi e le loro soluzioni. Ora ci siamo stabilizzati, ma per essere tranquilli e al riparo da inconvenienti per un po' di tempo ci vuole almeno un Pentium 90 Mhz".

**Se arrivasse da voi qualcuno dicendo: «Voglio aprire un negozio Pergioco a Napoli (o a Bari, a Trieste, a Torino)», quante possibilità avrebbe?**
"Pur essendo piuttosto impegnativo aprire un negozio che abbia i requisiti organizzativi e di immagine da noi richiesti, qualcuno lo ha già fatto... Partirà tra pochi giorni un esperimento di *franchising* con un negozio di Monza. Per il resto, le attuali sedi di Pergioco (due a Milano, una a Roma e una, nuova, a Lugano) sono interamente curate da noi".

**UNA PANORAMICA DEGLI ULTIMI VIDEOGAMES USCITI È CURATA ANCHE DA PERGIOCO, TRAMITE UN FASCICOLO IN DISTRIBUZIONE PRESSO I PUNTI VENDITA**

# I GRANDI SUCCESSI ...
# ... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

## è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

## IL MIGLIOR JOYSTICK PER P.C. MAI PRODOTTO

CARATTERISTICHE PROFESSIONALI

- MICROSWITCH
- AUTOFIRE
- REGOLAZIONE X/Y
- 4 PULSANTI SPARO

BIG JOY PC
codice : 0701

FUNZIONA CON TUTTI I PERSONAL COMPUTERS

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

**PAC-LAND**
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

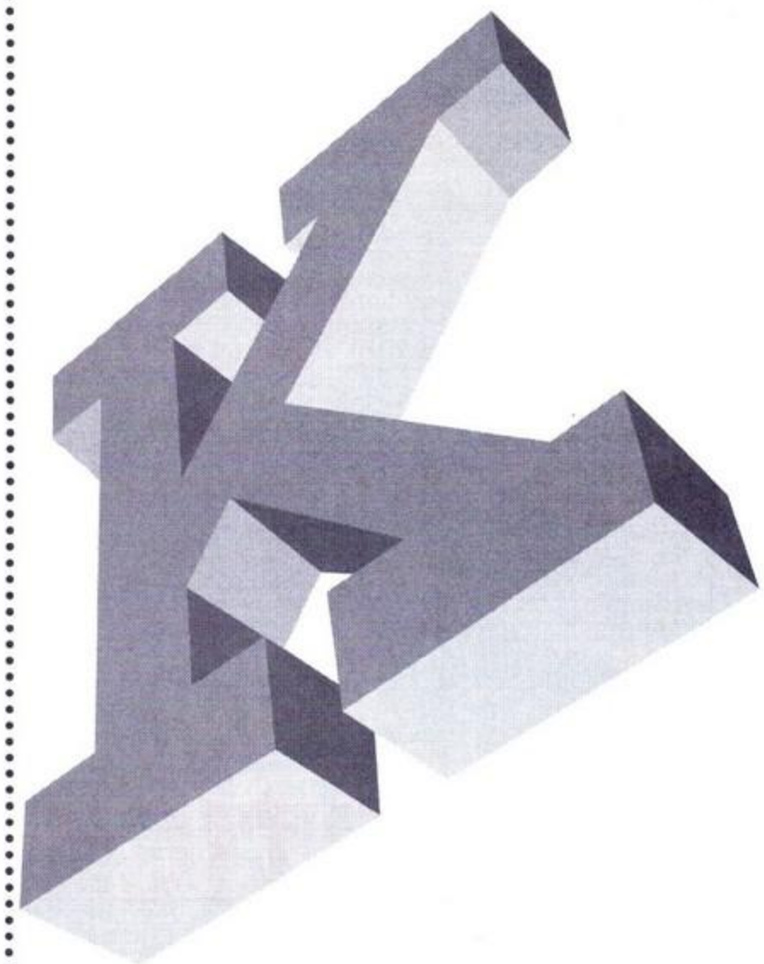
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**MEGASTORE**
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO



# LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

**Il Cyberspazio di Internet da oggi è più affollato. E' infatti nata, per la gioia di tutti i musicofili, una banca dati interamente dedicata alla musica rock...**

E' difficile misurare il successo. Anche se per un'iniziativa come Rock Online (il primo servizio di musica su Internet COMPLETAMENTE GRATUITO) basta interrogare i computer che, di secondo in secondo, calcolano il numero di visitatori. Che è alto. Altissimo. Oltre diecimila al giorno. E come potrebbe essere altrimenti, visto che in Rock Online c'è tutto quello che riguarda la musica (dal rock alla dance, all'italiana...) in tempo reale. Un esempio: siamo stati i primi a fornire le notizie sul nuovo album di Vasco; i primi a recensirlo e i primi a raccontarvi tutte le indiscrezioni sulla vicenda. E lo stesso è successo per il tour di Baglioni, per l'album di Baccini, ma anche per quelli di molti artisti internazionali.Potenza di Internet. E (scusate l'immodestia) potenza di Rock Online che, di giorno in giorno, migliora sempre di più sia a livello redazionale sia nella quantità di partner che collaborano con noi. Ecco perché in occasione dell'imminente Festival di Sanremo stiamo preparando una serie di iniziative succulente.

## ROCK ONLINE A SANREMO

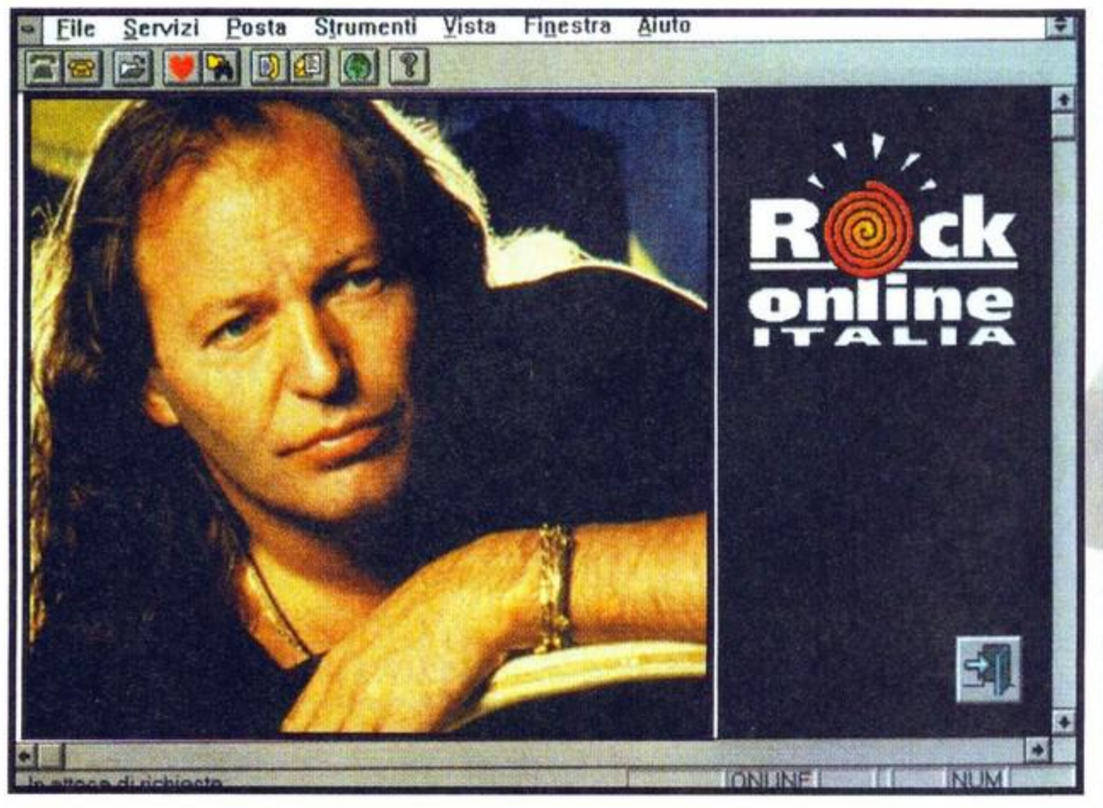
Il festival di Sanremo, si sa, è da anni più un fatto di costume che non musicale. Lo si vede, insomma, più per curiosità e per ridere in compagnia che non perché ospiti della buona musica. Proprio perché è un fatto di costume, noi di Rock Online stiamo mettendo in cantiere una serie di iniziative (ovviamente su Internet, all'indirizzo http://www.iol.it - bottone musica) legate al Festival. Ovviamente molte di queste saranno multimediali e vi faranno sentire realmente protagonisti della manifestazione. Nei giorni del Festival, sulle nostre "pagine web" non solo troverete le notizie aggiornate in tempo reale su cosa accade a Sanremo, ma anche delle vere e proprie chicche.

Una per tutte: attraverso Rock Online potrete fare delle domande ai vostri artisti preferiti, ricevendo - ovviamente - risposte immediate. Non male, vero? Ed è solo una delle tante iniziative che abbiamo pensato per voi. Le altre? Seguiteci online e le scoprirete strada facendo.

### INDIRIZZI INTERNET

Questo mese vi segnaliamo gli indirizzi Internet delle maggiori case discografiche, ricordandovi che all'interno di Rock Online (http://www.iol.it) troverete oltre 1.000 indirizzi telematici di argomento musicale.

American Recordings: http://american.recordings.com
Go Disc!: http://www.godiscs.co.uk/godiscs/index.html
EMI Online: http://www.riv.nl/emi/default.htm
MCA Records: http://www.mca.com/mca_records/index.html
Motown: http://www.musicbase.co.uk/music/motown/
PolyGram: http://www.polygram.com/polygram/PolyGram.html
Realworld: http://www.microserve.net/vradio/realworld/realworl.html
Sony Music: http://www.sony.com/Music/MusicIndex.html
Virgin: http://www.vmg.co.uk/
WEA: http://www.iuma.com/Warner/
Windham Hill: http://www.windham.com/



## DVD, Il Nuovo Videodisco Rivoluzionario

Si chiamerà ufficialmente DVD il videodisco digitale destinato secondo gli esperti a rivoluzionare il mercato dell'entertainment domestico nel 2000.
Lo ha appena deciso un consorzio formato da nove società leader nei settori dell'entertainment e dell'elettronica di consumo, che ha precisato nell'occasione anche le specifiche tecniche del nuovo supporto multimediale destinato a soppiantare la tradizionale vidoecassetta VHS nel mercato dell'home video cinematografico.
Nella sua configurazione definitiva, come già era stato annunciato da diversi mesi, il DVD fonde le caratteristiche tecniche dell'MMCD sviluppato da Philips e Sony con quelle dell'SD progettato da Toshiba e Time Warner: il supporto ad alta densità conterrà dati multimediali su entrambe le facciate di un disco ottico di dimensioni standard (5 pollici, le stesse di un compact disc audio e di un CD-ROM), con la possibilità di sovrapporre un doppio strato di informazioni.
I lettori DVD, in grado di riprodurre i tradizionali CD audio e gli altri supporti digitali, dovrebbero arrivare sul mercato a partire dal prossimo autunno ad un prezzo non inferiore agli 800 dollari, anche se la Thomson Consumer Electronics aveva annunciato l'intenzione di commercializzare un primo modello di riproduttore DVD a 500 dollari nel settembre del '96.
Restano sul tappeto, invece, i delicati problemi relativi alla protezione dei copyright e alla cessione in licenza dei brevetti: questioni che dovrebbero restare irrisolte fino all'anno prossimo.

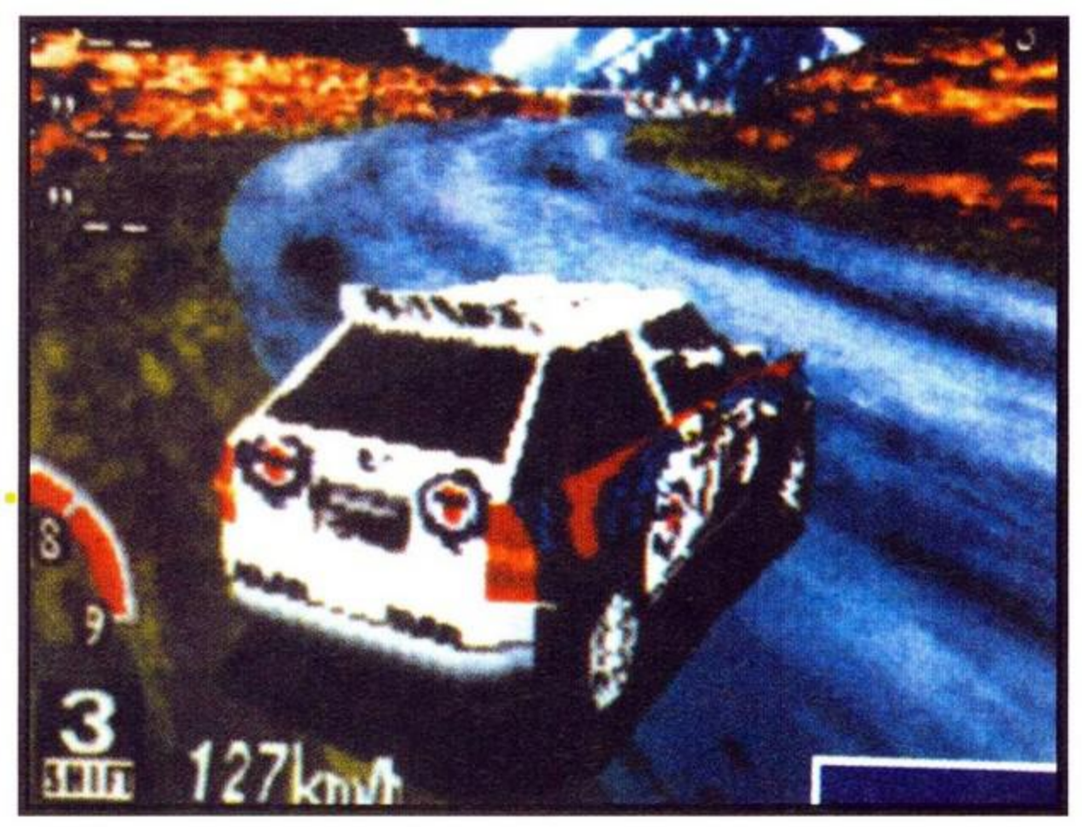
## LaBritish Telecom Punta Sul Progressive-Rock

La British Telecom, ovvero la versione inglese della nostra SIP (pardon, Telecom), diventa progressive-rock. Questo, almeno, il senso delle nuove carte telefoniche emesse dalla British Telecom. Le versioni da due sterline, infatti, recano in bella evidenza delle illustrazioni di Roger Dean, il leggendario grafico di tutte le copertine degli Yes negli anni Settanta. A quando delle schede telefoniche Telecom con le copertine dei nostri Area?

# ESPLODE IL SATURN

## SEGA RALLY — Saturn

Era il titolo più atteso per rilanciare sul mercato l'immagine del Saturn dopo l'impressionante esordio della Sony Playstation, e la qualità della conversione è andata ben oltre le più rosee aspettative. Sega Rally fa impallidire qualunque gioco di corse da casa con cui venga confrontato, e ha ben poco da invidiare anche al Coin op originale. La grafica è dettagliata e definita tanto da far sembrare una demo quella di Daytona USA, l'aggiornamento dello schermo è velocissimo e senza rallentamenti in nessuna occasione, la fluidità dello scorrimento della strada e del paesaggio sono incredibili; la giocabilità inoltre è stata resa alla perfezione. Sega Rally è davvero un titolo della seconda generazione per Saturn, superiore a tutto quanto visto finora. Recensione completa sul prossimo numero di Kappa.




## VIRTUA COP Saturn

Altra conversione molto attesa è quella di Virtua Cop, riportato in maniera completamente fedele all'originale da sala giochi sulla macchina a 32 bit della Sega. L'aspetto d'insieme del programma è molto accattivante, con effetti grafici di grande impatto e fluidità eccellente delle animazioni; bisogna però fare una partita usando la pistola per rendersi davvero conto di quanto divertimento possa dare Virtua Cop.
Giocare con il joypad infatti non è il massimo dal punto di vista della qualità del controllo; ma con la pistola è tutta un'altra musica... davvero entusiasmante. A presto per un resoconto completo su queste pagine.

## Saturn

# VIRTUA FIGHTER 2

Nuova linfa anche ai picchiaduro in casa Sega per quanto riguarda il Saturn: dopo la correzione di rotta fatta con la pubblicazione di Virtua Fighter Remix, arriva ora il nuovissimo Virtua Fighter 2, il primo titolo che, a detta dei tecnici, spreme davvero la potenza del Saturn quasi ai suoi limiti. La conversione è strabiliante: grafica interamente in alta risoluzione, aggiornamento dello schermo assolutamente fluido, texture mapping dappertutto (su personaggi e fondali), nuove mosse, nuovi combattenti, tantissime opzioni... Il picchiaduro totale insomma, che si farà invidiare non poco anche dai possessori di Playstation. Restate sintonizzati per ulteriori aggiornamenti.

## Saturn/Playstation

# X-MEN, children of the atom

Già disponibile per Saturn e presto anche per Playstation, X-Men è l'ultimo picchiaduro bidimensionale convertito dalla Capcom, e non si può certo dire che la casa giapponese abbia fatto un cattivo lavoro. La conversione dall'originale da bar è pressoché perfetta, con personaggi di dimensioni enormi che si muovono per lo schermo, mosse speciali di grande effetto, zoomate e scaling dello scenario senza alcun rallentamento. Per i fan dei picchiaduro alla Street Fighter 2 è un titolo imperdibile.

## Playstation

# KRAZY IVAN

È praticamente completato anche Krazy Ivan, l'ultimo titolo Psygnosis per Playstation che vi metterà ai comandi di un gigantesco robot da combattimento contro un'orda di mech guidati dagli alieni alla conquista del nostro povero pianeta. Grafica di grande spettacolarità, animazioni e filmati a tutto schermo, ottime musiche e tanta azione ne fanno uno dei titoli in uscita di maggior interesse. Riuscirà a bissare il successo dello splendido Wipeout ?

## Saturn

# RAYMEN

Dopo la scintillante versione per Playstation, il bellissimo platform sviluppato dalla UBI-SOFT approda anche sul Saturn, e riconferma l'ottima qualità della sua realizzazione.
Grafica coloratissima in stile cartoon, livelli lunghi ed impegnativi, animazioni divertenti e spettacolari, enormi e caratteristici nemici di fine livello ne fanno un titolo imperdibile per gli amanti dei platform di concezione più tradizionale, un genere destinato a continuare ad avere successo anche sulle nuove console a 32 bit.

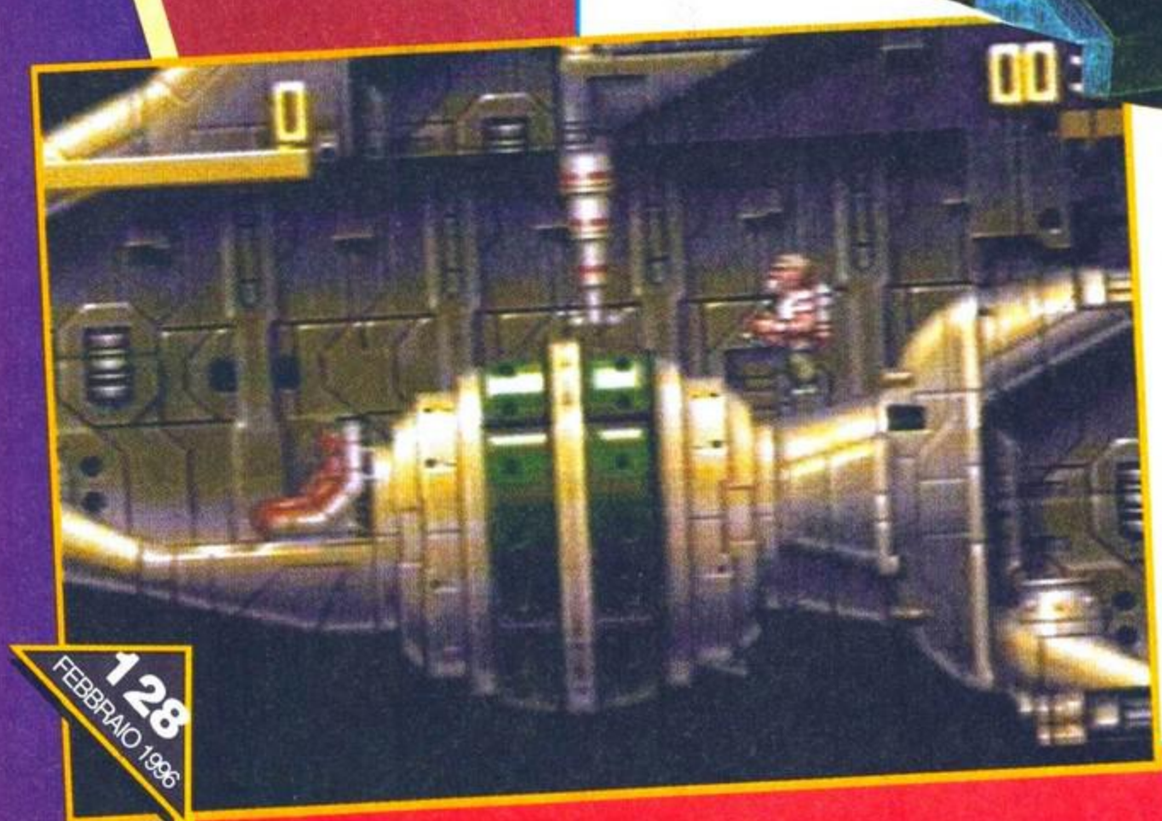
**ANTONIO PERNA**

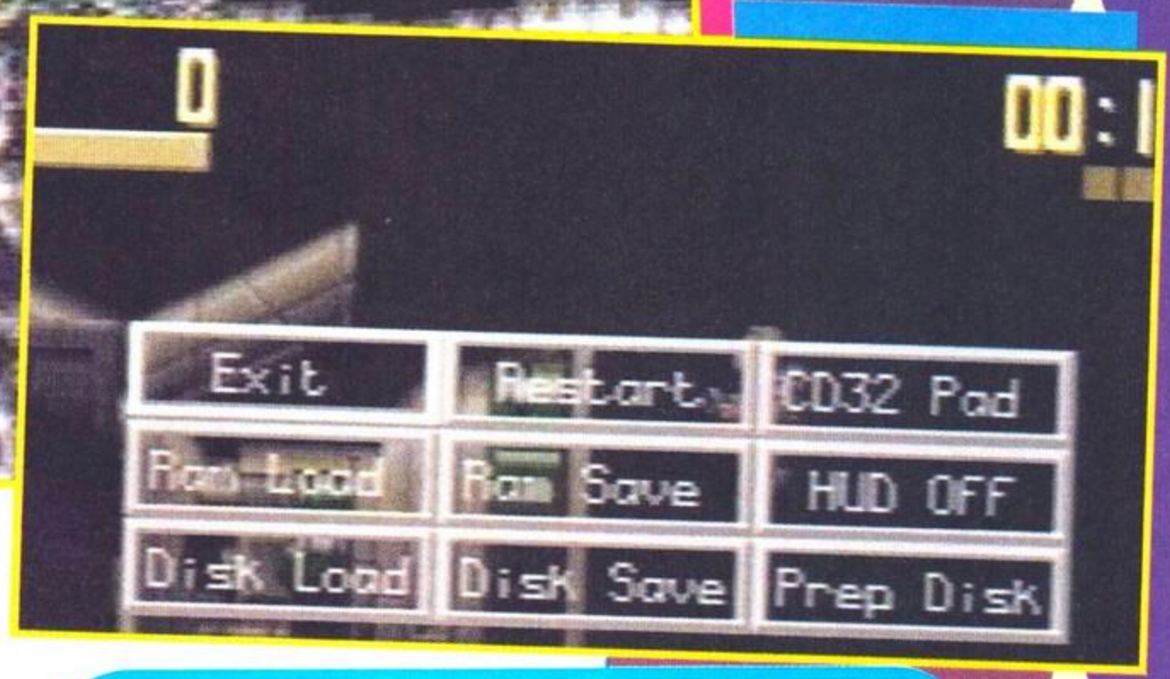
AMIGA A AMIGA

GRANDIOSO

**Forse pochi di voi ricorderanno in Exile un vecchio gioco per Commodore 64 che purtroppo non è passato agli annali come "Delta" o "The Last Ninja". Sembra comunque che il concetto di gioco sia piaciuto così tanto ai ragazzi della Audiogenic, che abbiano deciso di produrne una versione riveduta e corretta.**

Ambientato in una remota stazione spaziale ai confini dell'universo (e dove altrimenti?), Exile è un tipo di gioco che si pone a metà strada tra il puzzle-game e l'arcade e, garantiamo, la simbiosi riesce benissimo. Un malato di mente di nome Triax ha deciso di diventare padrone di tutte le stazioni spaziali esistenti, e quindi ha raggiunto il centro di controllo dove risiedeva il Supremo Comandante dell'Impero. Grazie ai suoi poteri e alla sua astuzia è riuscito a rapire quest'ultimo e a mettere in crisi l'intero sistema planetario. Inutile dire che il vostro compito è quello di salvare il Comandante per evitare che si scateni una guerra interstellare e che Triax diventi il dittatore dell'universo. A questo punto, se si trattasse del solito gioco arcade, non dovreste fare altro che imbracciare il vostro fucile al plasma e andarvene in giro facendo strage di nemici, ma fortunatamente (per il vostro divertimento) questa volta non è tutto così semplice. Sarete infatti dotati esclusivamente di una piccola arma leggera (lasciate perdere il vostro disintegratore da guerra) e di un jet pack per muovervi all'esterno e all'interno del complesso spaziale. Dimenticavamo infatti di dirvi che la zona dove opererete è priva di gravità, e questo crea qualche problema nell'articolare i movimenti. Inoltre la superficie esterna del planetoide è soggetta a sporadiche, quanto violente, piogge di meteoriti che potrebbero ferire gravemente il nostro eroe. Come se non bastasse un gran numero di sistemi automatici di sicurezza sono attivi e pronti a sparare a qualunque cosa






si muova. Tutto in Exile risponde a precise leggi fisiche, e l'inerzia degli oggetti è alla base dello stesso concetto di gioco. Ogni cosa ha un proprio peso e questo va tenuto in considerazione quando svolazzate per una camera o tentate di spingere un grosso elemento. Ricordate che in assenza di gravità se cercate di fare pressione su un oggetto dotato di una massa superiore alla vostra, se non avete punti di appoggio sarete spinti esattamente nella direzione opposta...
Cosa facevate durante le lezioni di fisica? Dormivate forse?

Di Exile per il momento sono previste solamente le versioni AGA e CD32, ma questo non vieta che a breve faccia la sua comparsa una versione ridotta dedicata ai possessori di A500 e A600. La grafica è estremamente dettagliata e il grande numero di puzzle ed enigmi assicura longevità ad un prodotto che potrebbe rivelarsi vincente. L'ottima scelta del supporto joypad anche nella versione A1200 dovrebbe far riflettere molti produttori di software...

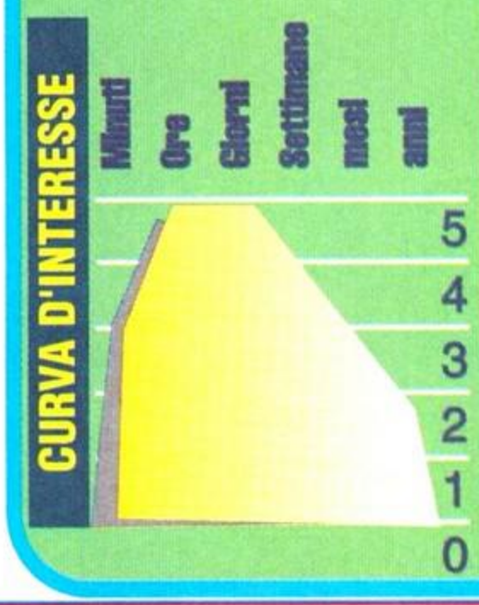
*Fabrizio Farenga*

# EXILE

**Genere:** Simulatore di volo
**Casa:** Empire
**Sviluppatore:** Bitfusion

## AMIGA

**Exile si preannuncia essere un must per gli appassionati di enigmi e puzzle-game in genere. Riesce a conciliare ottimamente il meglio degli adventure e l'azione degli spara-tutto. La varietà delle situazioni è un altro dei punti di forza dell'ultimo nato di casa Audiogenic.**



SIMULATORE DI GUIDA

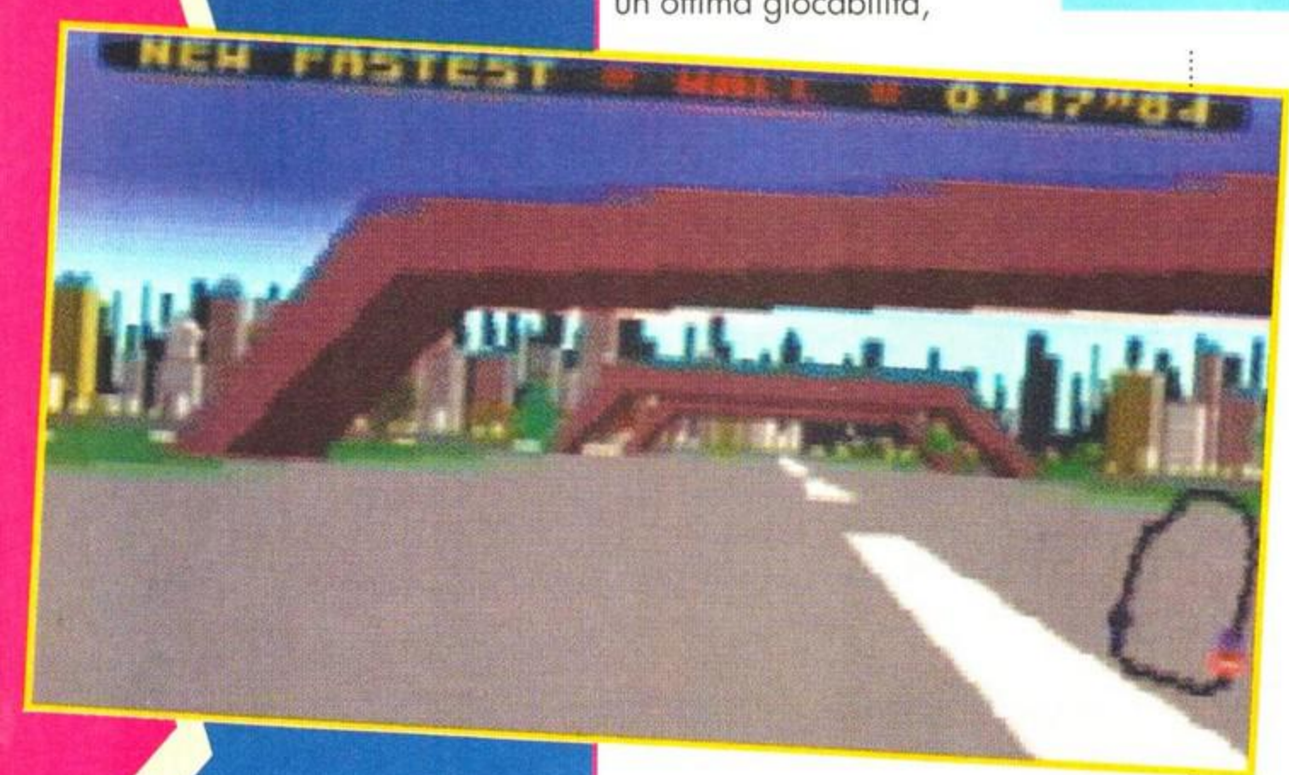
AMIGA A AMIGA

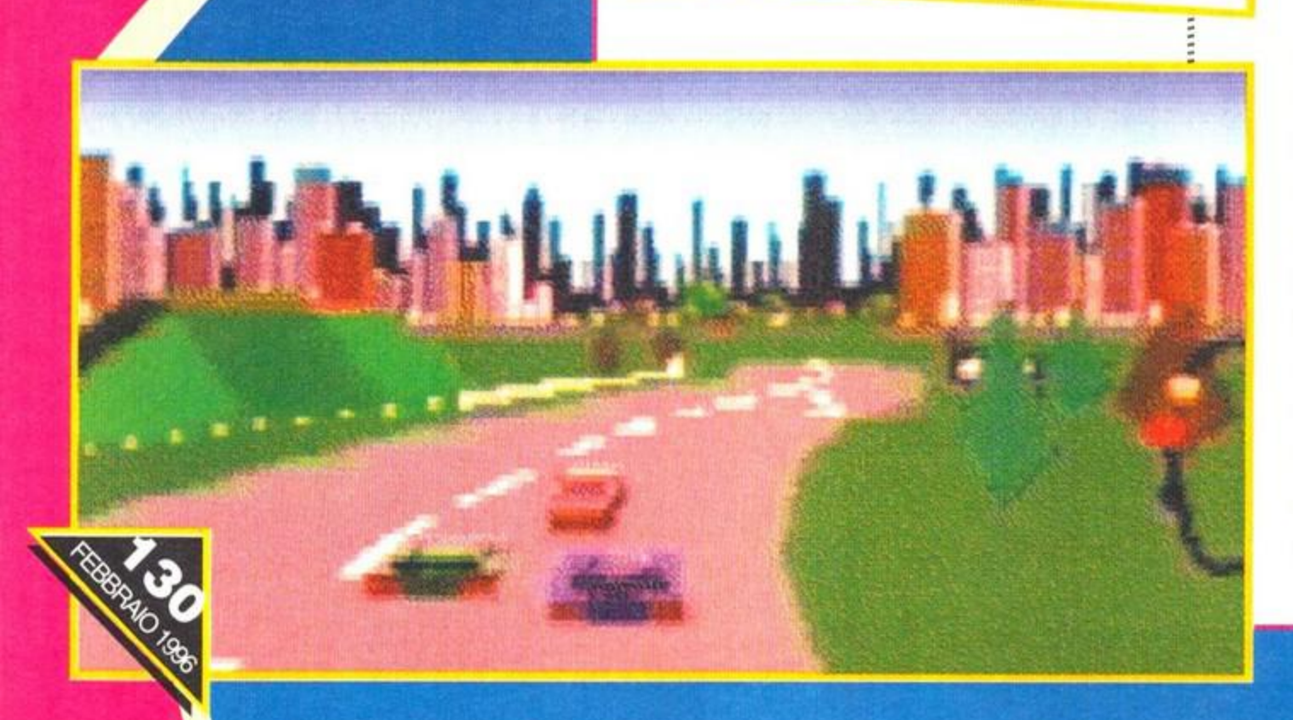
# LEADING LAP

GRANDIOSO

**La Black Legend è un altro di quei produttori di software nati dal nulla, attualmente molto attivi sul mercato Amiga. Dopo l'ottimo Gloom, questa volta ci propone un nuovo simulatore di guida, completamente in grafica tridimensionale.**

Dobbiamo innanzitutto dire che la demo in nostro possesso è tutt'altro che completa e permette di gareggiare solamente uno dei numerosi circuiti disponibili. Da quello che abbiamo potuto vedere, il gioco comunque gode di un'ottima giocabilità, fattore che potrebbe rivelarsi vincente in un settore, quello dei giochi tridimensionali, che troppo spesso soffre di problemi legati all'estrema difficoltà di gioco o all'eccessiva lentezza dell'apparato grafico. Leading Lap attinge in parte al buon vecchio Hard Driving per quel che riguarda le situazioni di gioco e in particolare il disegno dei circuiti, seppur non avremo a che fare con giri della morte e ponti interrotti, e allo stile di gioco che è alla base di Daytona della Sega (ma non vorremmo chiamare in causa i mostri sacri...). E' possibile selezionare fra tre diversi tipi di veicolo e come al solito ognuno di essi ha i propri pregi e i propri difetti: la macchina "da Formula 1" è estremamente veloce ma non è eccessivamente affidabile sui terreni accidentati e "non reagisce bene" agli urti; l'auto "da Rally" al contrario è estremamente resistente, seppur questo vada a discapito della velocità, ma, a detta degli autori, potrete passare attraverso un fienile senza correre il rischio di graffiare la carrozzeria; in ultimo, la "Endurance" rappresenta il giusto



mezzo, ed è adatta ai piloti meno grintosi o alle prime armi, in quanto è maneggevolissima e sufficientemente solida, seppur non brilli in ripresa.
Oltre all'auto dovrete però selezionare anche il vostro pilota, ed esso influirà in maniera più o meno diretta sull'intero svolgimento della competizione. E' perfettamente inutile selezionare un automezzo come l'auto "da Formula 1" per lanciarsi a tutta velocità se allo stesso momento designate un pauroso come pilota.
I temerari che potrete impersonare

sono cinque e precisamente: Bud Nuke, Claudia Peroni (pardon, Powers), Wall, Snake Kelly, e Harry Lucini (di chiara origine italiana).
Oltre che la loro foto avrete a disposizione una descrizione delle loro caratteristiche fisiche e psichiche.
Il motore tridimensionale della Black Legend soffre un po' della mancanza del texture mapping, ma potremo sempre aspettarcelo in opzione nella versione definitiva. Quel che è quasi certo è che difficilmente sarà gestibile velocemente (leggi: in maniera appena decente) da un Amiga 1200 "liscio". Sono comunque già disponibili alcune opzioni che permettono di influire sulla velocità complessiva del gioco, come ad esempio il livello dei dettagli e la distanza del clipping degli oggetti. Una opzione MPU dovrebbe attivare l'uso del coprocessore matematico (se lo possedete) e si possono avere sull'orizzonte delle nuvole e in sovrimpressione una piccola mappa "rotante" in perfetto stile Daytona. I dieci circuiti promessi dovrebbero essere abbastanza per chiunque, e risalta in particolare quello chiamato "Switchback" che comprende un incrocio in puro stile Destruction Derby.

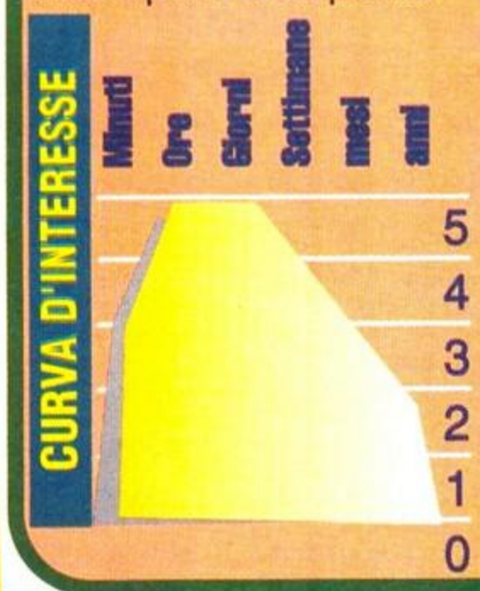
***Fabrizio Farenga***

# LEADING LAP

**Genere:** Simulatore di guida
**Casa:** Black Legend
**Sviluppatore:** Interno

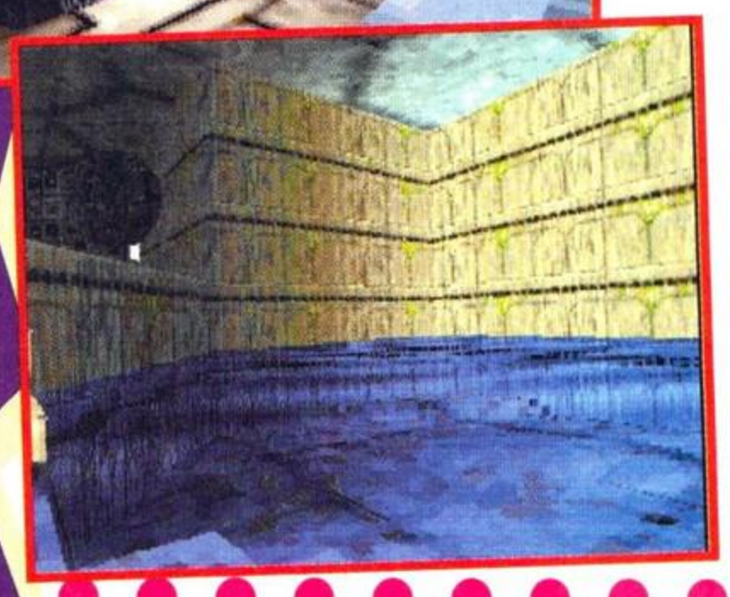
## AMIGA

Il demo è ancora troppo poco avanzato per dare un giudizio incondizionato. Potrebbe "nascerne" un gioco stupendo, quanto uno piuttosto scarso. Tutte le nostre speranze sono riposte nel grafico che curerà gli oggetti tridimensionali e nel programmatore che cercherà di far "schizzare" le auto anche su un Amiga 1200. Attualmente su di un 4000 girare sul circuito di prova è un vero piacere...



# NEWS

## AB3D SPECIAL EDITION



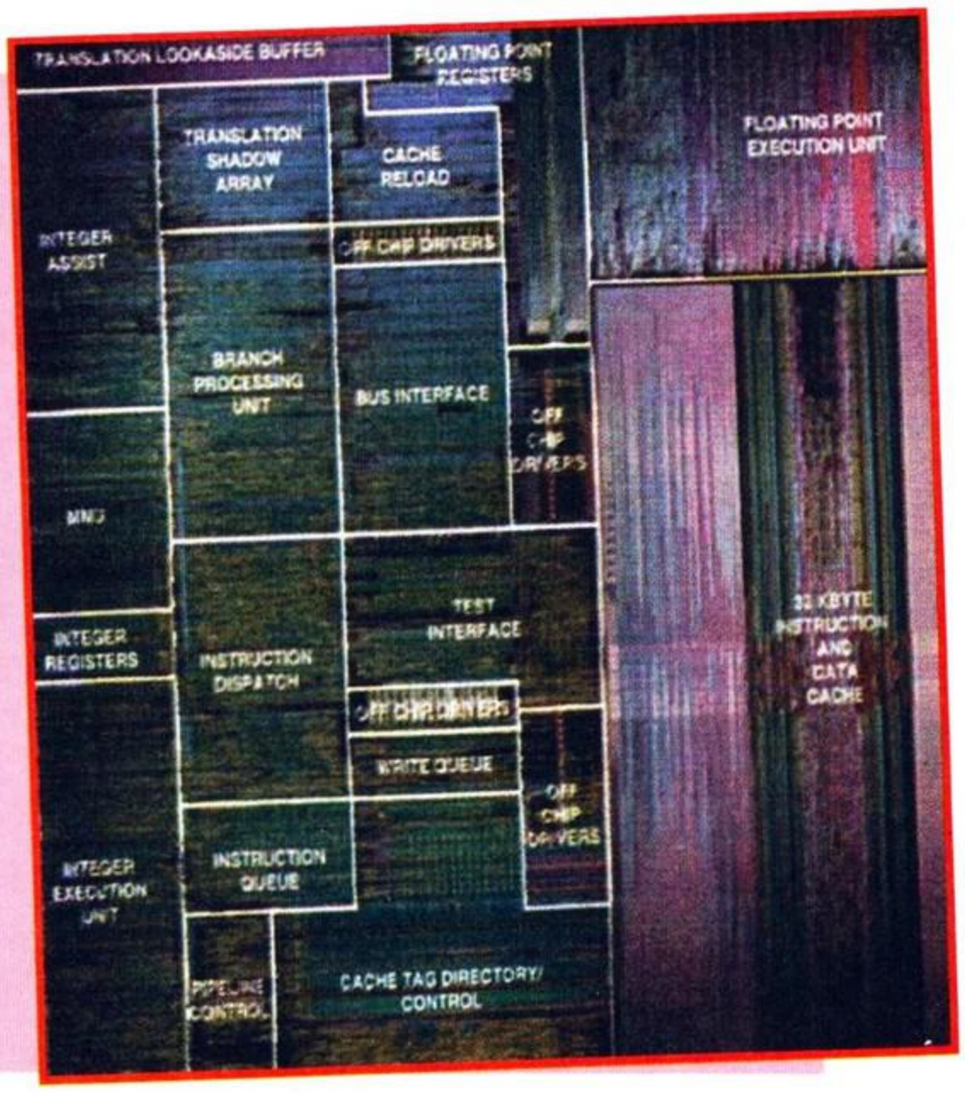
Alien Breed 3D della Team 17 Software si tratta sicuramente di uno dei cloni di Doom più riusciti per Amiga attualmente in commercio. Grazie al successo di vendite riscontrato, verrà presto rilasciata una Special Edition di questo gioco. Il programmatore si è messo all'opera per migliorare ulteriormente il motore 3D utilizzato, e sono state annunciate le seguenti caratteristiche:

Possibilità di utilizzare la modalità 1x1, 2x1 o 2x2 pixel.
Oggetti di vetro.
Oggetti bucati (cancelli, etc...).
Possibilità di guardare in alto e in basso (come Dark Forces).
Risoluzione dello schermo fino a 320x256.
Supporto per schede grafiche Oltre a tutte queste innovazioni tecniche, sui dischetti saranno anche disponibili un potente editor di mappe (per crearsi i livelli personalizzati), un editor per aggiungere nuovi nemici, uno per aggiungere nuovi effetti sonori e ovviamente molti livelli già pronti e completamente nuovi.

AMIGA NEWS

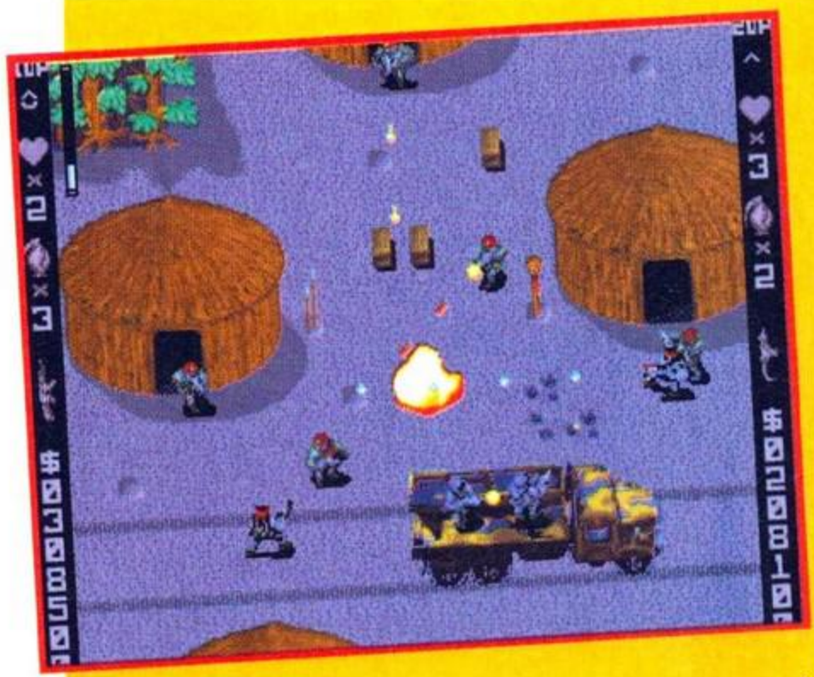
## AMIGA POWER PC

Durante la conferenza stampa che Petro Tyschtschenko, presidente di Amiga Technologies, ha tenuto in occasione del Video Toaster Expo a Los Angeles, è stato dato finalmente l'annuncio ufficiale che tutti stavano aspettando: la prossima generazione di computer della serie Amiga sarà basata su processori della famiglia Motorola Power PC. Con tutta probabilità, il primo POWER AMIGA sarà disponibile al pubblico nel primo trimestre del 1997 e sarà basato su una CPU Risc Power PC 604. Subito dopo saranno rilasciati modelli di Amiga dotati di Power PC di fascia più bassa dedicati agli utenti che non hanno esigenze professionali: più o meno come è accaduto con Amiga 4000 e Amiga 1200. I nuovi Power Amiga saranno compatibili con i modelli attualmente in produzione, e saranno dotati di un nuovo ChipSet dalle caratteristiche rivoluzionarie. Alcune compagnie tedesche stanno già iniziando la lavorazione su schede che permetteranno di inserire una CPU Power PC su i modelli di Amiga già esistenti, e principalmente per Amiga 4000, Amiga 3000 e Amiga 1200. Esse dovrebbero essere immesse sul mercato entro la fine del 1996.
Per ingannare l'attesa, a breve verranno invece prodotti Amiga 4000 dotati di processore 68060 e Amiga 1200 con Motorola 68030, maggior memoria e CD-ROM.



# GLOOM RIDES AGAIN

La Black Legend, creatrice di Gloom, un altro dei cloni di Doom per Amiga ha deciso di pubblicare ben tre nuove versioni di questo successo: Gloom Data Disk, Gloom Deluxe e Gloom 2 CD32. Il Gloom Data Disk è ovviamente dedicato agli utenti del Gloom originale (lo ricordiamo, solo per Amiga 1200) e metterà a disposizione nuovi livelli e grafica leggermente migliorata. Gloom Deluxe è invece dedicato a tutti gli utenti di Amiga, anche quelli non AGA. L'importante è che il sistema disponga di almeno 2Mb di RAM e di una scheda acceleratrice. Gloom 2 CD32 come intuibile è la nuova versione di Gloom leggermente migliorata nella grafica e nella parte sonora. Sembra che verrà pubblicata esclusivamente per CD32 e dovrebbe avvantaggiarsi del supporto CD e del coprocessore per il Texture Mapping di questa macchina.

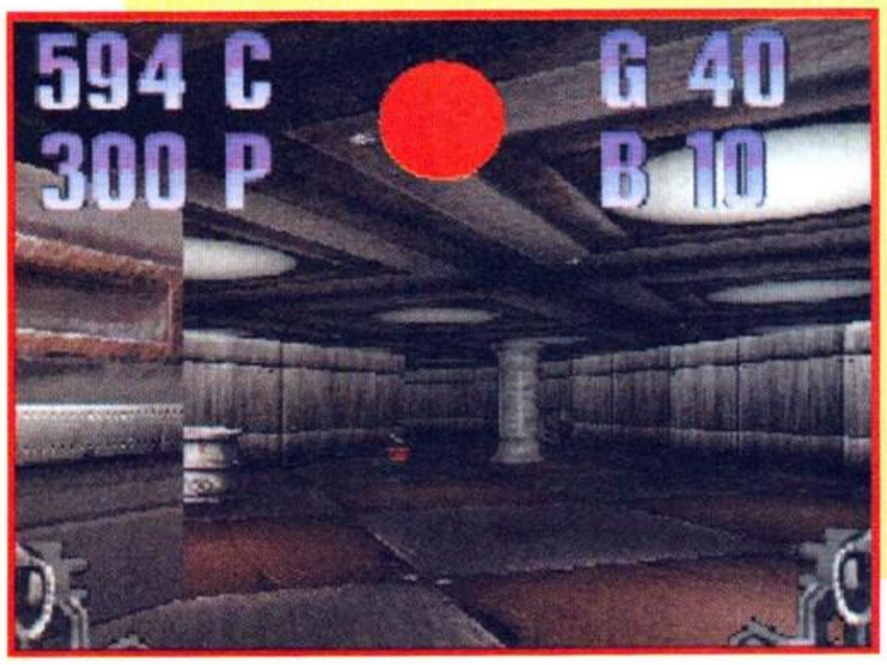


## Watchtower

OTM, la società produttrice di Virtual Karting ci ha comunicato che per febbraio 1996 è prevista l'uscita di Watchtower, un gioco di guerra sviluppato da uno dei più bravi team di sviluppo Finlandesi: CyberArts Ltd. Lo stile dovrebbe ricalcare quello del mitico Commando, ed essere a scrolling verticale bidirezionale. Sarà disponibile la modalità di gioco a due contemporaneamente, sette tipi di armi da raccogliere lungo il percorso, tre differenti tipi di terreno (deserto, jungla e città); il tutto distribuito lungo sei accattivanti missioni. La presenza di numerosi veicoli nemici aerei e terrestri, una sofisticata intelligenza artificiale degli avversari e un gran numero di guardiani di fine livello, dovrebbe garantire longevità al prodotto. Come ovvio, il gioco sarà altamente configurabile e installabile su Hard Disk. Attualmente sono previste solo le versioni A1200 e CD32.

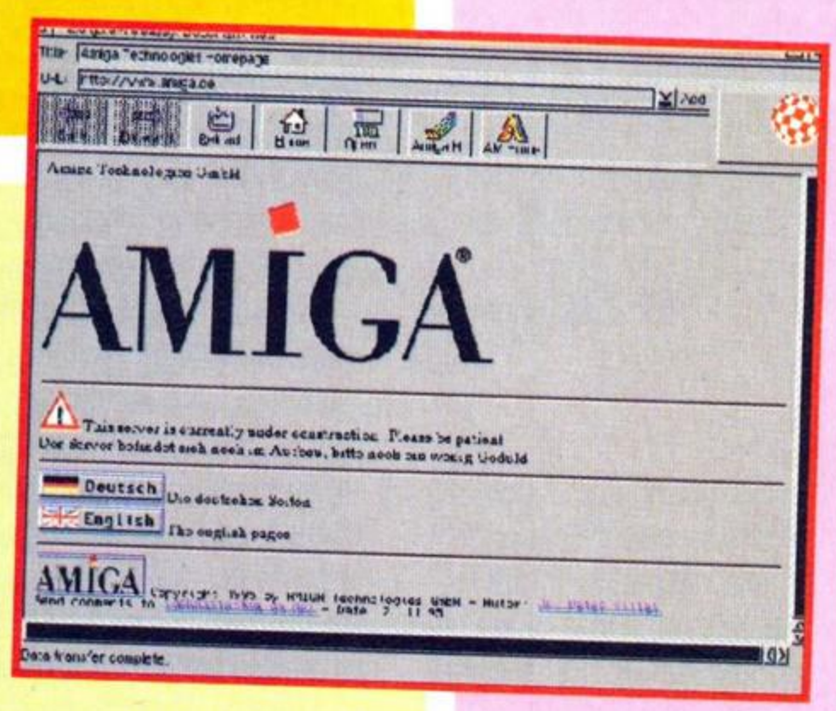
## Nemac 4

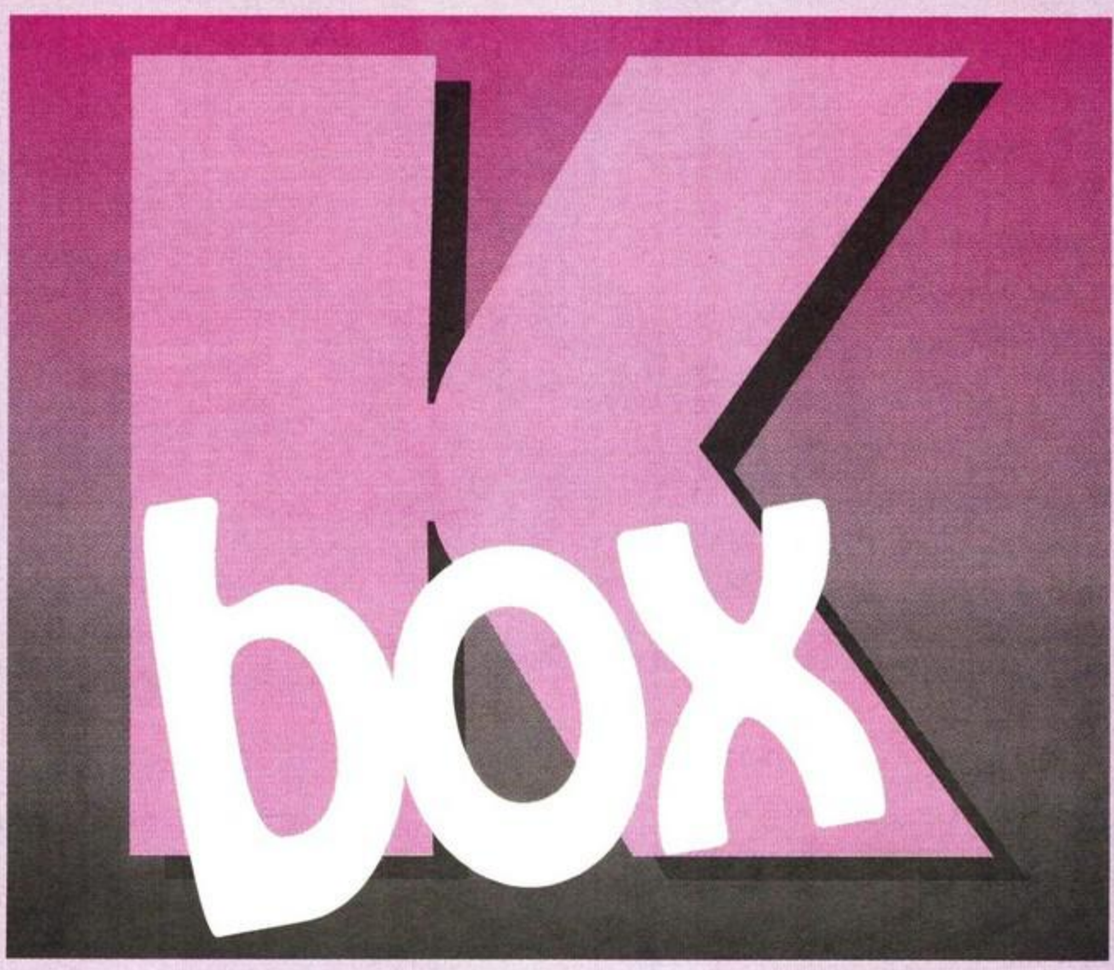
Oliver Groth, un bravo programmatore tedesco, sta sviluppando un gioco in stile Doom chiamato Nemac 4. A quanto pare il suo engine grafico dovrebbe essere uno dei migliori mai visti fino ad oggi su computer Amiga. Voci non confermate asseriscono addirittura che la stessa Amiga Technologies sia in trattativa con l'autore per acquisire i diritti del prodotto per inserirlo nel bundle '96 dell'Amiga 1200. In questo caso il gioco probabilmente supporterà il dispositivo di visualizzazione tridimensionale prodotto dalla ESCOM: gli I-Glasses. Nemac 4 può essere impostato per funzionare con la scheda grafica più diffusa per Amiga: la Picasso II, anche su Amiga 2000 e 3000 (che, come noto, non dispongono di ChipSet AGA). Grazie ad essa dovrebbe essere possibile ottenere uno schermo 320x200 con pixel 1x1 che sia veloce e fluido su un Amiga 4000. Le caratteristiche del prodotto sono più o meno le stesse degli altri titoli analoghi, ma la velocità dovrebbe essere superiore ai concorrenti. Come al solito sarà necessario perlomeno un Amiga 1200 per vederlo funzionare.




## AMIGA WWW

Come promesso dalla Escom AG sin dai primi giorni dell'acquisizione, Amiga Technologies Gmbh ha attivato delle pagine World Wide Web a disposizione di tutti su internet. Per mezzo di esse saranno diffuse costantemente informazioni relative a tutte le iniziative di AT, le specifiche dei vari modelli in commercio, e molte altre informazioni ancora. Questo è certamente uno dei migliori esempi del tipo di lavoro che intendono svolgere i nuovi possessori della tecnologia Amiga. A differenza della vecchia Commodore infatti, viene finalmente privilegiato un canale di comunicazione diretto con gli utenti, i quali tramite un banale accesso alla "rete delle reti" potranno avere informazioni senza dover attendere i tempi e i filtri della stampa specializzata. La presenza di Amiga Technologies su Internet si estenderà costantemente mese dopo mese, e presto sarà disponibile l'equivalente del vecchio numero verde di Commodore Italiana, direttamente via e-mail. Per chi fosse interessato a consultare le pagine, l'indirizzo da utilizzare con il vostro AMosaic o Netscape è il seguente:
http://www.amiga.de






**Sta per arrivare il carnevale e stando alle indiscrezioni raccolte tra i vari redattori, il costume che dovrebbe andare di più quest'anno è quello da: Cyber Master. Come? Non sapete come si veste un Cyber Master? Beh, è un misto tra Valentino e un catalogo di ferramenta, comunque se volete maggiori delucidazioni chiedete direttamente al mitico CM.**
**Kissoni!**

## INTERNET E DINTORNI

Cara Silvia,
sono un assiduo lettore di K e sto seguendo con molto interesse e altrettanta curiosità i continui cambiamenti (positivi) della rivista.Tutti i mesi è un po' una sorpresa, non mancano mai le novità e oltre tutto ci scappa spesso anche qualche regalino. Ma veniamo al dunque: negli ultimi periodi sento sempre più insistentemente parlare di Internet, siti BBS e altre diavolerie simili. All'inizio ero abbastanza distaccato, ma ultimamente, forse a forza di sentirne parlare, mi è venuta voglia di cybernavigare in Internet, e magari di frequentare il vostro sito su Italia On Line. Solo che non so da che parte cominciare, ti prego illuminami. Lo so che forse avrei dovuto rivolgere questa domanda al Cyber Master, però ritengo che tu sia più simpatica e perchè no, anche carina (mi sbaglio?). Ti prego rispondimi al più presto!
**Luca Risi - Piacenza**

Hai proprio ragione, sono più carina di Cyber Master, ma non puoi intendere questa cosa come un valore di riferimento assoluto, infatti essere più carini di Cyber Master non è molto difficile. Lui in una graduatoria assoluta figura appena prima della cozza di mare e subito dopo lo scarabeo mediterraneo. Comunque a parte queste frivolezze, se vuoi venirci a trovare nel nostro sito Interet su Italia On Line, e per la precisione su Rock On Line, ti consiglio di investire quindicimila lire nell'acquisto del trimestrale "On Line Magazine" che ti fornisce il software proprietario (provider) per accedere ai servizi di Italia On Line e anche ad Internet (World Wide Web).
Utilizzando un qualsiasi Browser Web e l'accesso Internet di Italia On Line puoi collegarti al Sito di Rock On Line dove campeggia in bella vista il Kappone simbolo della nostra rivista.
A quel punto non ti resta che cliccare ed il gioco è fatto... Ah, dimenticavo, l'indirizzo esatto è:
http://iwww.iol.it/

## PERCHE' SILVIA?

Dolcissima Silvia,
ti scrivo perché sono arrovellato da un dubbio. Da anni sono un appassionato videogiocatore, adoro trascorrere le notti attaccato al video del mio PC, vagare in quel fantastico mondo che è l'universo dei videogames. Per anni ho creduto di trarre linfa vitale dai quei floppy contenenti pixel colorati. Mi sentivo vivo... Però ora non è più così, qualcosa è cambiato. Mi accorgo che forse per giocare ho sacrificato qualcosa di più prezioso. Aggirandomi in un mondo virtuale ho deliberatamente tralasciato di esplorare quello reale. Gli amici di Pixel che mi hanno accompagnato in mille rolegame: chierici e maghi assortiti, intendo, hanno sostituito gli amici veri, ora a quasi venticinque anni mi ritrovo solo e vuoto dentro. Intendiamoci non rinnego gli anni di divertimento elettronico ma si è insinuata nella mia mente l'amara sensazione di essermi auto esiliato in una stanzetta mentre intorno a me il mondo cambiava si evolveva... A questo punto mi sembra del tutto normale che una rubrica gestita da una ragazza abbia un successo clamoroso (mi sbaglio?). Se solo la metà dei video giocatori hanno vissuto il mio stesso isolamento, è normalissimo che spediscano centinaia di missive cariche di affetto per l'unica figura femminile vera che probabilmente è entrata in qualche modo nella loro vita. Insomma il fatto che "virtualmente" mi senta già innamorato di te è senz'altro una conseguenza del mio assurdo isolamento. Mi è sorto il dubbio di essere il perfetto esempio di quello che le persone integrate chiamano: sfigato! Non so se ci sono altri lettori che hanno i miei stessi dubbi e le mie stesse angosce, e in fondo forse non mi interessa neanche saperlo, non sono un teorico della massima: mal comune mezzo gaudio... Chissenefrega, in fondo sto cosi male che niente potrebbe farmi star meglio, vorrei tanto andare al cinema in compagnia di amici, ma gli unici che conosco non possono portare i loro pixel fino alla biglietteria...
Mi sento vuoto e inutile!
**Slefano**

Ahi, ahi, Stefano è proprio un brutto periodo, non è cosl? Mi dispiace molto, ma vorrei evitare di risponderti solo frasi fatte come: "ci sono cose peggiori nella vita!": sono tutte stramaledette storie. Quando uno sta male sta male e, basta... Mi sono soffermata molto a pensare a quello che hai scritto. L'isolamento, l'aver trascurato i rapporti umani per vivere avventure fantastiche in un mondo virtuale. Certo per quanto mi riguarda il computer e i videogames sono stati proprio lo spunto per conoscere nuova gente e fare amicizie stimolanti, ma questo è il mio caso e non posso sbattertelo in faccia come se fosse una cosa normalissima e scontata. Forse ha giocato il fatto che sono una ragazza, forse c'entra anche il mestiere che faccio, non sono affatto sicura che sia così nella stragrande maggioranza dei casi. Mi piacerebbe sapere cosa ne pensano gli altri lettori e se tra loro ci sono esperienze e situazioni simili a quella che stai vivendo tu. Indubbiamente il computer è uno strumento che porta in qualche modo ad un isolamento: l'utente, lo schermo e un meraviglioso mondo colorato che si apre davanti a lui.
Il rapporto macchina/persona spesso diventa completamente assorbente, fagocitando lo spazio che si vorrebbe dedicare ad altre attività. A volte i videogames sono una vera e propria droga che viene prima di ogni cosa. Certo con l'affermarsi di Internet e con l'ausilio sempre più frequente del Modem, la sensazione di comunicare con altre persone è più presente, ma anche in questo caso si tratta di contatti illusori e virtuali che non lasciano niente dentro e contribuiscono ancor più ad alimentare un senso di aridità interiore che spesso è insopportabile.
Però... già però, forse addossare tutta la colpa al computer è uno sbaglio, spesso le difficoltà a comunicare con gli altri hanno origine ben più complessa. Centra a volte la timidezza, il fatto che si guarda con sempre maggior sospetto il prossimo e si ha la tendenza a limitare al minimo i rapporti umani, erigendo una muraglia di indifferenza che spesso è solo un modo per proteggersi dai pericoli del mondo.
Caro Stefano continua pure a giocare, a leggere

Kappa, a vivere questo fantastico mondo dei videogames in completa serenità. Non avere sensi di colpa se davanti allo schermo del tuo computer provi delle emozioni che nella vita non sei ancora riuscito a trovare... Voglio chiudere con una frase fatta, come giusto paradosso ad una risposta in cui mi sono sforzata di essere non convenzionale: "lascia aperta la porta del cuore e vedrai che prima o poi qualcuno entrerà ...". Lo cantava un certo Ferradini qualche tempo fa, chissà che non avesse ragione... Un grandissimo e caloroso kiss da una vera amica...

## AHO' MO' CHE FAMO?

Fantastica Silvia,
complimenti alla rivista e soprattutto a te. La tua rubrica vale da sola il costo del giornale. Quando acquisto K corro subito a leggere le pagine della posta con il cuore che palpita. Silvia, sei fortissima, veramente! Molla tutto e chiamami... sono un tipo aitante e avventuroso, con me potresti vivere veramente delle fantastiche avventure. Allego il mio numero di telefono e ti avviso che d'ora in avanti mi troverai seduto sullo sgabellino di fianco al telefono di casa mia: io aspetto fiducioso, non mi puoi deludere!
**Carlo Ametta - Terni**

E chi l'ha detto che non posso deluderti! Caro Marco, se sei ancora lì di fianco al telefono mi auguro che almeno qualcuno sia andato a comprarti il nuovo numero di K, così almeno potrai leggere la mia risposta. Nonostante tu sia estremamente simpatico e in qualche modo mi abbia ricordato quel personaggio "rampante" interpretato da Carlo Verdone in camicia nera, medaglione e zoccolo in un film di qualche tempo fa (forse "Bianco Rosso e Verdone", ma non ne sono sicura) non ho proprio potuto richiamarti. Per Diana (esclamazione)! Io sono una giomalista, o perlomeno presunta tale che gestisce lo spazio della posta di un giornale tecnico di settore, mica la"Sora Bice" di Confidenze (tanto per citare un giomale rosa a caso ... ).
Quindi ti inviterei a chiedermi delle cosine, diciamo così, un po' più pertinenti al contenuto della rivista, e questo vale anche per tutti coloro che hanno scritto più o meno esprimendo gli stessi concetti.
Devo inoltre rammaricarmi con me stessa per aver pubblicato una lettera di questo tenore quando avevo promesso che non l'avrei più fatto.
Però ho dovuto farlo perché sei: "Troooppo forte!".
Un grande kissone da una fanatica del mitico Carlo, Verdone, s'intende!

## AMIGHISTA INSODDISFATTO

Cara Silvia,
lo spazio Amiga pur sorto con i migliori auspici, si sta assottigliando in modo preoccupante. Tanto per fare un esempio nel numero di Dicembre, quello che molti considerano una specie di catalogo natalizio, una guida ragionata allo sperpero di quai quattro soldini risparmiati faticosamente nel corso dell'anno, c'erano solo due Prime impressioni, e, orrore!, neanche una recensione! Ora, non venire a raccontarmi che non c'erano giochi da recensire, perché altre riviste hanno pubblicato almeno un paio di prove su schermo (d'accordo nei rispettivi contesti non si chiamano cosi, ma è tanto per dare l'idea).
Perché continuate a penalizzare noi poveri amighisti - e non mi riferisco all'occhiello Jurassik Amiga che personalmente ho trovato spiritoso ancora prima che tu, cara Silvia, ne spiegassi il senso goliardico - che spendiamo seimila lire, sei, per sei pagine che spesso diventano la miseria di quattro?
Complimenti comunque per la rivista e per il tuo spazio...
Ciao!
**Roberto Longo - Milano**


PostalDream
Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

**Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit**
cod. ESP09F L. 249.000
Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 249.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.
PROMOZIONE
Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

**Memory Card per AMIGA 600/1200**

cod. ESP05F L. 159.000

cod. ESP06F L. 289.000

cod. ESP07F L. 539.000
Espansioni PCMCIA per Amiga 600. La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)
PROMOZIONE

NOVITA' **Player Melody** PC e COMPATIBILI
cod. MID 02D L. 47.000

Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi Collegamento e 2 Game Port (é utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

AMIGA NOVITA' **FOX Keyboard**

cod. INT 02D L. 65.000
Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

AMIGA NOVITA' **SUPERVGAMI**

cod.SVG 01D L. 243.000
Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA a tutta la serie Amiga

**ACCESSORI PER C 64**
Confezione da 10 cassette con 60 giochi L. 14.000 (disponibili 6 confezioni)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALIMENTATORE | L. 36.700 | PENNA OTTICA CON CASSETTA | L. 15.700 |
| REGISTRATORE | L. 47.700 | PROVA JOYSTICK | L. 14.500 |
| CARTRIDGE tipo NIKI | L. 33.000 | JOYSTICK RAMBO | L. 23.500 |
| CARTRIDGE tipo FINAL | L. 37.500 | JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN. | L. 26.500 |
| CARTRIDGE allinea testine | L. 21.000 | MOVIOLA | L. 12.000 |
| RESET DI MEM./DUPLICAT. | L. 7.900 | COVER C64 NEW/OLD | L. 9.800 |
| | | COVER PER REGISTRATORE | L. 4.900 |

**Espansione Interna per Amiga 2000/3000**
cod. ESP08F L. 320.000
Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

**Drive Esterno Amiga Passante**
cod. DRI03G L. 132.500

**Espansione Esterna per Amiga 500 - 500 plus - 1000**
cod. ESP04F • L. 295.900
Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

**Slot Multiporte per AMIGA 500/500 plus/1000**
cod. SLT01L • L. 129.000
Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

**Sintonizzatore TV**
cod. TUN01L L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

PER ORDINARE
Tutti i giorni dal lunedi al venerdi dalle ore 9,00 alle ore 12,30 Dalle ore 14,30 alle ore 19,00 Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30
24068 SERIATE (Bergamo) Via Correggio, 13
Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM
cognome e nome
indirizzo | N° civico
città | (Prov) | C.A.P.
pref. | telefono

| cod. accessorio | computer | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

☐ pagherò al postino
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI K

# CYBER MASTER

**Come tutti gli anni sto mettendo a punto i preparativi per l'imminente carnevale. Certo per un Cyber Master che gira quotidianamente con una struttura metallica simile a quella di robocop non è semplice scegliere un travestimento originale. Quest'anno penso che propenderò per un costume da commercialista....**

***Cyber Master***

## Sangue E Arena

Sanguinario Cyber Master,
io e la mia accolita di spietati combattenti è da mesi che cerchiamo di scoprire i personaggi segreti di Mortal Kombat 3, con risultati piuttosto sconfortanti. Ora ci è venuto il dubbio che tu forse potresti indicarci i personaggi in questione e le loro caratteristiche e soprattutto toglierci un dubbio che ormai sta diventando insopportabile: esistono veramente o sono solo una presa per il c..lo dei nostri amici che vantandosi di averli già scoperti godono a vederci soffrire le pene dell'inferno?
Ti stringo forte, forte con una presa articolare alia Hulk Hogan, bye! Glorgio, Murder, Lanfranco e i suoi accoliti

Piastrinico Giorgio,
bene, bene, erano mesi che aspettavo di ospitare sulle mie pagine un'orda di guerrieri sanguinari pronti a tutto, peccato tuttavia per il tuo nome: Giorgio, non è proprio da guerriero sanguinario, mi ricorda di più il mio portinaio che a memoria d'uomo non si è mai impegnato in battaglie epiche.
Però, siccome sono un gran signore voglio venire incontro a te e ai tuoi accoliti. I personaggi segreti di MK3, sono 4: Smooke, una specie di ninja robotics che aleggia minaccioso al centro delle schermate di combattimento, per controllarlo dovrete inserire il codice finale al termine del gioco. La sua mossa preferita è quella "fumogena" modello Scorpion, da qui deduco derivi pure il suo nomignolo! Altro personaggino interessante è Noob Salbot. E' l'ombra di Kano anche questa per essere utilizzata convenientemente necessita di codice appropriato. Molto, ma molto interessante è Motaro, il generale di Shao Khan, è il primo superduro che incontrerete al termine del gioco. Ha le fattezze di un centauro e dalla coda può lanciare sfere di energia che fanno maluccio: diffidate di lui! Ultimo e non ultimo Shao Khan, è il boss dei boss, almeno secondo il mio cybernetico parere. Non è nuovo al palcoscenico di Mortal Kombat essendo apparso anche nel secondo episodio. Sono assai temibili le sue "palle di fuoco", da non confondersi con le storie assai poco credibili che è solito raccontarti il tuo amico del cuore circa le sue "calde" relazioni amorose... Spero di essere stato sufficientemente esauriente e ricambio la tua chiave articolare con un bell' elettroshock.

## La Coppia PiuÚ Bella Del Mondo

Cucchesco Cyber Master,
apprezzo molto la tua tenacia nel tentare di conquistare il cuore di Silvia, tuttavia ho il sospetto che il vostro apparente "scontro" a tutto campo, celi in realtà una passione segreta e divorante... Scommetto che uscite insieme già da tempo. Ho scoperto tutto, non è vero?
Luigi Tanzi - Reggio Emilia

Scoopposo Luigi, ci hai proprio beccato! Infatti a dispetto delle apparenze io e Silvia usciamo insieme tutte le sere, dall'ufficio, poi lei prende la metropolitana e va a spassarsela e io rientro nella mia tana cybernetica più depresso dell'economia italiana.
Sigh, sob è dura la vita del Cyber Master!!!

## Un Paese Di Santi, Poeti E... Navigatori

Epico Cyber Master, tu che sai tutto e tutto puoi, illuminami sui fornitori di accesso a Internet presenti in italia, vorrei tanto cominciare a cybernavigare e proprio non so da che parte iniziare! Se esaudirai questa richiesta avrai la mia eterna riconoscenza, diventerai per me come un fratello di sangue, e quando avrai bisogno di un aiuto non dovrai fare altro che chiamare e io verro...
Luca Tramagli - Genova

Enfatico Luca, posso darti la lista dei fornitori di servizi di cui sono a conoscenza, probabilmente ve ne sono anche altri ma sfuggono alla mia onniscienza. Dunque, inizierei da Italia on Line che è il nostro provider e fornisce possibiltà di accesso ad Internet a condizioni particolarmente vantaggiose. I nodi di connessione sono due a Milano (300 linee) e a Roma (128 linee), è tuttavia prevista l'apertura di altri nodi a Bologna, Firenze, Napoli, Padova e Torino. Poi ti segnalo anche Galactica il cui nodo centrale è a Milano (64 linee) con accessi diretti anche da Varese, Monza e Gallarate. Quindi ti segnalo Video On Line che ha oltre duecento nodi distribuiti in tutti i principali distretti italiani. Per finire puoi anche rivolgerti ai servizi della Systemy di Pavia con Accesso principale da Pavia e Milano e la I.net, di Milano. Se vuoi ulteriori informazioni ti consigito di curiosare tra i volumi della casa editrice Apogeo che dispone di diversi libri interamente dedicati proprio ad Internet. Bene, ora puoi tranquillamente ricambiare il favore... ci vediamo il 24 Marzo sotto casa mia: devo fare un trasloco!

# Un Calcio Alla Sfortuna

Strabuzzante Cyber Master, in Ultimate Soccer Manager per Amiga ho una serie di problemini non ultimo le prestazioni della mia squadra che non sono molto dissimili come risultati a quelle del Piombino, con tutto il rispetto per la simpatica squadra toscana, mi puoi aiutare in qualche modo? Ti prego, sei la mia ultima spiaggia...Carlo Rizzi - Stracusa

Cuoiesco Carlo, eccomi qui per darti l'aiutino tanto agognato. Come prima cosa devi inserire come nome MAKE BELIEVE, quindi scrivere nel corso di una partita:

1- In questo caso vinci 1-0
2- In questo caso vinci 2-0
3- Cosi trionfi per 3-0
4- Per imporsi in trasferta 0-1
5- Per espugnare i campi avversari con un tondo 2-0
6- Per trionfare 0-3

Un grande Cybersaluto, visto che per I kissotti credo che tu preferisca quelli di Silvia... Mi sbaglio?

# Calda È La Linea

Miracoloso Cyber Master, ho spesso bisogno di aiuti e gabole per risolvere i videogiochi che riempiono la mia vita... Tuttavia non so bene quando chiamare la redazione per chiedere S.O.S. Esiste un giorno particolare per chiedere gabole e consigli vari? Se sì fammelo sapere al più presto, altrimenti di mia spontanea iniziativa penso che comincerò a chiamare giorno e notte! Lupo Solitario

Impaziente Lupo Solitario, Fermati! Prima di passare la tua vita cercando di prendere la linea della redazione ti informo che esiste uno spazio dedicato a tutti i lettori di Kappa, già in funzione da svariati mesi. E' la famigerata Hot Line, gestita da due personaggi piuttosto competenti: il Doctor Kernal e Giampaolo Moraschi. Spesso ci viene il dubbio che in realtà siano la stessa persona, però visto che in fondo noi ne paghiamo solo uno non finiamo per preoccuparci troppo! Ah, dimenticavo la cosa più importante: la Hot Line (telefono 02/4985463) è tutti i Giovedì dalle 17 alle 19, non provare a chiamare alle 19.01 perché il Doctor Kernal per quell'ora sta già scendendo ululante la tromba delle scale per godersi la sua nottataccia di sano divertimento!

## CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

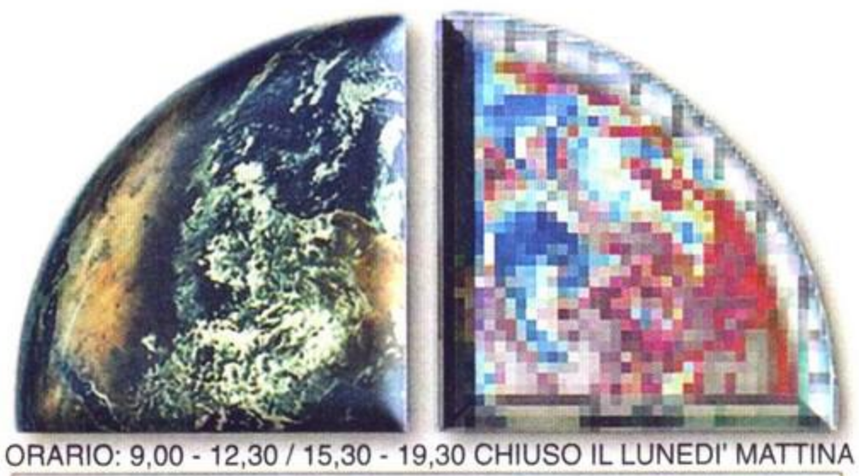
Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

Mega Drive - Game Gear- 32X -

Saturn - 3DO - Supernintendo

Game Boy - Neo Geo CD

Sony - Playstation

PC / CD-ROM

| | |
|---|---|
| 1X2 SISTHEMA PLUS | 89.000 |
| 3D BODY | 89.000 |
| ACTION SOCCER | 49.000 |
| ACTUA SOCCER | 99.000 |
| ADVANTAGE TENNIS | 39.000 |
| AIR PATROL COMBAT | 99.000 |
| ALIEN ODYSSEY | 99.000 |
| ARE YOU AFRAID OF THE DARK? | 79.000 |
| ARMORED FIST | 85.000 |
| ASCENDANCY | 119.000 |
| BC RACER | 69.000 |
| BIOFORGE | 99.000 |
| BUREAU 13 | 89.000 |
| BURN CYCLE | 89.000 |
| COMMAND & CONQUER | 109.000 |
| CORPO UMANO (ENCICLOPEDIA) | 179.000 |
| CREATURE SHOCK | 89.000 |
| CRUSADER NO REMORSE | 109.000 |
| DAWN PATROL | 59.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.000 |
| DOG FIGHT | 39.000 |
| DOOM II | 49.000 |
| DR. RADIAKI | 59.000 |
| DRUG WARS | 89.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 89.000 |
| ECSTATICA | 109.000 |
| EF 2000 | 119.000 |
| ENCARTA' 95 | 89.000 |
| EVOCATION | 99.000 |
| F1 GRAND PRIX 2 | 119.000 |
| FADE TO BLACK | 119.000 |
| FIFA INT SOCCER | 39.000 |
| FIFA SOCCER 96 | 109.000 |
| FIRST ENCOUNTERS | 89.000 |
| FOOTBALL GLORY | 69.000 |
| FRANNKENSTEIN | 119.000 |
| FULL THROTTLE | 109.000 |
| FUNZIONA COSI' (ENCICLOPEDIA) | 179.000 |
| FX FIGHTER | 89.000 |
| GRAND PRIX | 49.000 |
| GUILTY | 89.000 |
| HELL | 119.000 |
| HEROES OF MIGHT AND MAGIC | 109.000 |
| HEXEN | 89.000 |
| HI-OCTANE | 99.000 |
| HICKORY & MONKER (ING) | 69.000 |
| IL MONDO DEGLI ANIMALI | 59.000 |
| IL MUSEO IDEALE DAL '300 AD OGGI | 139.000 |
| IL QUADERNO MAGICO | 89.000 |
| IL TESORO DELL'ISOLA DEI GIOCHI | 79.000 |
| IN THE 1st DEGREE | 119.000 |
| INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS | 49.000 |
| INDY CAR 2 | 109.000 |
| INFERNO | 109.000 |
| INSECT ADVENTUR | 89.000 |
| INT. TENNIS OPEN | 59.000 |
| INTERACTIVE ENGLISH | 169.000 |
| IO PAUL CEZANNE | 119.000 |
| KA-50 HOKUM | 89.000 |
| KING'S QUEST VII | 89.000 |
| KIYEKO E I LADRI DELLA NOTTE | 69.000 |
| LA GRANDE PITTURA ITALIANA | 89.000 |
| LAMBORGHINI | 49.000 |
| LANDS OF LORE | 49.000 |
| LE AVVENTURE DI FUZZY & FLOPPY | 69.000 |
| LE LOUVRE | 139.000 |
| LEISURE SUIT LARRY / ROGER WILCO | 49.000 |
| LINKS | 39.000 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 99.000 |
| MAD DOG McCREE | 39.000 |
| MAGIC CARPET | 39.000 |
| MAGIC CARPET II | 99.000 |
| MAMMIFERI | 119.000 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE | 39.000 |
| MECHWARRIOR 2 | 99.000 |
| MICHAEL JORDAN IN FLIGHT | 39.000 |
| MICRO MACHINES 2 S. E. | 69.000 |
| MICRO MACHINES 2 T. T. | 79.000 |
| MIRAGE | 79.000 |
| MONKEY ISLAND | 39.000 |
| MONKEY ISLAND 2 | 39.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 69.000 |
| MORTAL KOMBAT III | 89.000 |
| MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM (ING) | 99.000 |
| NHL HOCKEY | 39.000 |
| PACIFIC STRIKE | 79.000 |
| PAGAN ULTIMA VIII | 39.000 |
| PC GAMEGUN + GAME | 129.000 |
| PINBALL WARRIORS | 79.000 |
| PITFALL | 89.000 |
| PLAYER MANAGER II | 89.000 |
| POMPEI VIRTUAL TOUR | 89.000 |
| PYROTECHNICA | 59.000 |
| QUI EST OSCAR LIKE? | 139.000 |
| REBEL ASSAULT | 59.000 |
| ROAD WARRIOR | 79.000 |
| ROLLING STONES VOODOO LOUNGE | 79.000 |
| SCENERY ITALY | 109.000 |
| SCREAMER | 85.000 |
| SEAWOLF | 39.000 |
| SELF GYM | 79.000 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 79.000 |
| SIM ISLE | 89.000 |
| SIMON THE SORCERER II | 89.000 |
| STAR WARS REBEL ASSAULT II | 109.000 |
| STRIKE COMMANDER | 39.000 |
| STRIKER' 95 | 69.000 |
| SUPER STREET FIGHTER II TURBO | 59.000 |
| SYNDACATE | 39.000 |
| SYSTEM SHOCK | 39.000 |
| THE 11th HOUR | 119.000 |
| THE CIVIL WAR | 109.000 |
| THE DIG | 119.000 |
| THE LAST DYNASTY | 109.000 |
| THE MASK | 49.000 |
| THE NEED FOR SPEED | 99.000 |
| THE WORLD'S BEST DIGITAL PHOTO | 59.000 |
| THEME PARK | 39.000 |
| TILT | 85.000 |
| UNDER A KILLING MOON | 129.000 |
| VIRTUA CHESS | 99.000 |
| VIRTUAL KARTS | 89.000 |
| WARCRAFT 2 | TELEF. |
| WHO IS OSCAR LAKE? | 139.000 |
| WING OF GLORY | 109.000 |
| WIPEOUT | 89.000 |
| WOLFANG | 79.000 |
| WORMS | 89.000 |
| ZEPHYR | 49.000 |
| ZORRO | 49.000 |

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
**0536 / 88.33.51**

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. 36.66.26

# I GRANDI SUCCESSI ...
# ... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

## è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE 24.900 IVA COMPRESA

ACTION PAD
codice : 0460

# IL PIU' POTENTE JOYPAD MAI PRODOTTO

## 6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO MOVIOLA & SUPER MOVIOLA

FUNZIONA CON

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MASTER SYSTEM

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

**PAC-LAND**
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

**MEGASTORE**
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

## DRUID Daemons Of The Mind

Genere: : Adventure
Casa: : Sirtech
Sviluppatore: : Interno

**PC-CD ROM**

Druid richiede come minimo un 486DX 33MHZ con 4Mb RAM. Sistema MS-DOS 5.0 o successivi, 12Mb di spazio libero sul disco rigido, CD-ROM a doppia velocità e soundcard compatibile a Soundblaster. Altamente consigliato un PC con almeno 66MHZ di microprocessore, 16Mb RAM e CD-ROM a quadrupla velocità.

**K VOTO 700**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## EXILE

Genere: Simulatore di volo
Casa: Empire
Sviluppatore: Bitfusion

**AMIGA**

Exile si preannuncia essere un must per gli appassionati di enigmi e puzzle-game in genere. Riesce a conciliare ottimamente il meglio degli adventure e l'azione degli spara-tutto. La varietà delle situazioni è un altro dei punti di forza dell'ultimo nato di casa Audiogenic.

**K VOTO 890**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## FRANKENSTEIN

Genere: Adventure
Casa: Interplay
Sviluppatore: interno

**PC-CD ROM**

Per poter far girare Frankenstein occorre possedere almeno un 486 DX33, 4 mega RAM, SVGA, CD a doppia velocità, MS-DOS 5.0, WINDOWS 3.1, Apple Qick Time per Windows (incluso), 8 mega di spazio su hard disk. Supporta quasi tutte le maggiori schede audio.

**K VOTO 850**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## WARHAMMER

Genere: Avventura
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Cryo

**PC-CD ROM**

Warhammer è supportato da un sistema minimo 486-DX 66MHZ, ma viene raccomandato un Pentium. Necessita di 8Mb o più di RAM con almeno 2Mb di spazio libero sul disco rigido, Windows 95 e sound card 100% compatibile. Scheda video SVGA e CD-ROM a doppia velocità o superiore.

**K VOTO 850**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## LEADING LAP

Genere: Simulatore di guida
Casa: Black Legend
Sviluppatore: Interno

**AMIGA**

Il demo è ancora troppo poco avanzato per dare un giudizio incondizionato. Potrebbe "nascerne" un gioco stupendo, quanto uno piuttosto scarso. Tutte le nostre speranze sono riposte nel grafico che curerà gli oggetti tridimensionali e nel programmatore che cercherà di far "schizzare" le auto anche su un Amiga 1200. Attualmente su di un 4000 girare sul circuito di prova è un vero piacere...

**K VOTO 790**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## NETWORKS AIV

Genere: Simulazione economica
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

Richiede almeno un 486 DX 33 con 4 mega di ram, CD doppia velocità, 30 mega liberi su hard disk e scheda grafica SVGA. La configurazione è pesante per una simulazione statica, ma la grafica è bella, e il gioco non subisce rallentamenti di nessun tipo.

**K VOTO 850**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## SWAT Police Quest

Genere: Punta e clicca
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

Per far girare SWAT avrete bisogno almeno di un 486 DX 33 con 8 MB di RAM, una scheda grafica SVGA, un CD-ROM a doppia velocità e 15 MB liberi su hard disk. E' comunque consigliato almeno un 486 DX2 66 per avere una fluidità accettabile delle animazioni. Gira anche sotto Windows 3.1 e Windows 95.

**K VOTO 750**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## TORIN'S PASSAGE

Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

Funziona sia in dos che sotto Windows 3.1 o Windows 95; richiede almeno un 486 SX 25 con 8 MB RAM, una scheda grafica SVGA e un drive CD-ROM a doppia velocità. Supporta quasi tutte le schede audio conosciute e ha bisogno di un mouse per poter essere giocato.

**K VOTO 910**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## ASCENDANCY

Genere: Strategico
Casa: Virgin
Sviluppatore: The Logic Factory

**PC-CD ROM**

Ascendancy gira su di un 486 a 33MHZ con 8 mega di RAM e 15Mb di spazio libero sull'hard disk. Il sistema richiesto è il solito MS-DOS 5.0 o seguenti, ma gira anche sotto Windows '95. E' necessario un CD-ROM a doppia velocità ed uno schermo SVGA a 256 colori. Supporta tutte le solite schede sonore più comuni.

**K VOTO 900**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## FRANKENSTEIN

**PRO:** Grafica renderizzata eccezionale; stupenda ambientazione; grande interpretazione degli attori.

**CONTRO:** Gioco totalmente in inglese; scarsa giocabilità; lo scopo del gioco non risulta subito chiaro; scrolling a volte fastidioso su macchine lente.

**KOMMENTO** Frankenstein è senz'altro un adventure che entusiasmerà i fanatici di questo genere, quelli che si fanno prendere dalle ambientazioni particolari e riescono a calarsi così bene nel personaggio da trascurare l'azione vera e propria.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## EXILE

**PRO:** Ottimo adventure e con incredibili situazioni sparatutto.

**CONTRO:** Grafica non paragonabile ai giochi per Pc.

**KOMMENTO** Essendo un must per gli appassionati di enigmi e puzzle-game, Exile riuscirà a conciliare il meglio degli adventure e l'azione degli sparatutto in maniera ineccepibile.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## DRUID

**PRO:** Grafica piacevole, giocabilità immediata, interfaccia semplicissima.

**CONTRO:** Idea poco originale, lentezza nel cambio delle schermate e della giocabilità stessa, dialoghi solo in inglese.

**KOMMENTO** Druid è senz'altro un gioco interessante e divertente, ma al tempo stesso sembra essere poco indicato per i giocatori dalla grande esperienza nel genere adventure, in quanto risulta essere fin troppo scontato.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## NETWORKS

**PRO:** Grafica molto valida, animazione fluida.

**CONTRO:** Configurazione un po' pesante per un gioco tendenzialmente a struttura statica.

**KOMMENTO** Networks è una bellissima simulazione economica, che vi permetterà di imitare le gesta di Berlusconi. Diventerete ricchissimi se saprete gestire al meglio tutte le attività, altrimenti sarete condannati alla povertà eterna.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## LEADING LAP

**PRO:** Appasionanti animazioni.

**CONTRO:** Controllo del mezzo non proprio preciso, e grafica con pixel un po' grossolani.

**KOMMENTO** Leading lap è un gioco di simulazione automobilistica per Amiga che, nonostante la piattaforma già consolidata, risulta essere molto appassionante sotto il profilo delle animazioni e della guida.
E' sicuramente il gioco di simulazione automobilistica più bello per la nota piattaforma della Commodore.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## WARHAMMER

**PRO:** Ottimo sonoro, grafica interessante, discreta longevità

**CONTRO:** Difficoltà di apprendimento del gioco, differenze sostanziali con Warhammer Fantasy Battle

**KOMMENTO** Coloro che non sono dei veri appassionati di Warhammer, facilmente troveranno delle notevoli difficoltà nel sostenere le prime, difficilissime, ore di gioco. Per gli altri, invece, si prevede un lungo periodo di internato davanti al computer.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## ASCENDANCY

**PRO:** Ottima grafica, grandissima intelligenza artificiale.

**CONTRO:** Un po' complicato nella soluzione di strategie di gioco.

**KOMMENTO** Ascendancy è sicuramente uno dei più bei giochi di ruolo ambientati nello spazio, dove è necessario pensare non da terrestre, ma da alieno, conquistando pianeti, ingaggiando guerre galattiche o ottimizzando le risorse trovate

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## TORIN'S PASSAGE

**PRO:** Grafica e ambientazione straordinari. Storia avvincente e sonoro eccellente.

**CONTRO:** Lunghe sessioni di caricamento delle azioni animate.

**KOMMENTO** L'idea di sviluppare un'avventura che sembri un cartone animato non è nuova, ma una realizzazione così ben riuscita in ogni suo aspetto è rara da trovarsi. E' il classico titolo che non vedete l'ora di terminare. Davvero bello.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## SWAT

**PRO:** Grafica sontuosa, ottimo sonoro, è della Sierra.

**CONTRO:** Per girare in alta risoluzione richiede un Pentium, un po' lunghe le sessioni di addestramento.

**KOMMENTO** SWAT simula alla perfezione ogni singolo passo per diventare un agente speciale d'assalto. Sono molto lunghe ma spettacolari le sessioni di addestramento, ma durante le azioni sul campo è necessario possedere sangue freddo e determinazione.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## PRO PINBALL THE WEB

Genere: Simulatore di flipper
Casa: Empire
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

E' necessario avere una scheda SVGA da 1MB, e per apprezzare i 32.000 colori dovrete possederne almeno 2. La CPU minima richiesta è un 486 DX 33 Mhz con almeno 4Mb di RAM, e un CD. Supporta le maggiori schede sonore in commercio.

**K VOTO 800**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## STEEL PANTHERS

Genere: Strategico
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Strategic Simulations

**PC-CD ROM**

Come minimo richiede un 486/33 Mhz e una scheda SVGA, mouse e 8MB di ram. A seconda del tipo di istallazione scelta il gioco occupa sull'HD 6MB, 12MB, o 30MB. Il programma supporta le schede sonore più comuni.

**K VOTO 899**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## NAVY

Genere: Simulazione di volo
Casa: Empire
Sviluppatore: Rowan Software

**PC-CD ROM**

Richiede un 486 DX 33 con almeno 4 MB di RAM, un CD-ROM (anche a singola velocità) e una scheda sonora soundblaster compatibile. Già con un DX2 66 Navy Strike gira perfettamente in alta risoluzione.

**K VOTO 895**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## RAYMAN

Genere: Platform
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

Rayman gira adeguatamente già su un 486 DX2 66 con 4 MB di RAM e un CD-ROM a doppia velocità; sono supportate tutte le schede sonore sono più diffuse. Su un 486 DX4 a 100 Mhz gira con la configurazione più onerosa senza la più piccola sbavatura.

**K VOTO 955**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## CAPITALISM

Genere: Strategia
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

**PC-CD ROM**

Per girare, Capitalism richiede un minimo di 386DX CPU, 4MB RAM, 12MB Hard Disk, VESA - compatibile video driver, SVGA 256 colori, MS DOS 5 o Windows 95, Mouse, Sound Blaster.

**K VOTO 860**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## MISSION CRITICAL

Genere: Multimediale
Casa: IBM
Sviluppatore: Virtual Music

**PC-CD ROM**

Il gioco è su ben 3 CD e il processore minimo per farlo funzionare, e un 486 a 33Mhz, richiede almeno 4Mb di RAM, è necessario inoltre avere una scheda SVGA possibilmente Local Bus. Supporta tutte le maggiori schede sonore in commercio, sia per l'audio digitalizzato che per le musiche.

**K VOTO 900**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## CHAMPIONS LEAGUE

Genere: Simulazione sportiva
Casa: Philips Media
Sviluppatore: Krisalis Software

**PC-CD ROM**

Per giocare a Uefa Champions League è necessario un 486 con 8 Mb di RAM, un lettore CD-ROM a doppia velocità, scheda S-VGA con 1 Mb; supporta le principali schede sonore tra cui le solite Sound Blaster, e AD LIB.

**K VOTO 820**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## TFX

Genere: Simulazione di volo
Casa: Empire
Sviluppatore: Rowan Software

**PC-CD ROM**

Minimo, risicato: 486DX2, RAM 8MB, SVGA, CD ROM 2X. Attenzione alle schede video e sonore: devono essere veloci e potenti. Se avete un Pentium potete fare i salti di gioia e correre a comprare il gioco.

**K VOTO 956**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## POWER HOUSE

Genere: Strategico
Casa: Impressions
Sviluppatore: Interno

**PC**

Il minimo richiesto per poter giocare è un 386 con 4 mega di ram dotato di scheda Svga, MS-DOS 5.0 o superiore, Windows 3.1,3.11,95 e un cd a doppia velocità. Raccomandato un 486 o superiore.

**K VOTO 825**

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## NAVY STRIKE

**PRO:** Similazione aerea davvero strabiliante, con scenari realistici.

**CONTRO:** Occorre possedere un hardware particolarmente potente.

**KOMMENTO** Navy Strike è un ottimo simulatore d'aereo ambientato in Marina. I decolli e le missioni che partono dal mare, su enormi portaerei, sono all'ordine del giorno. Il paesaggio ed il sonoro rendono la simulazione estremamente realistica.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## STEEL PANTHER

**PRO:** Estrema accuratezza. grandissima varietà di nazioni, mezzi e terreni. Interfaccia intuitiva. Numerosissime campagne e scenari.Presente l'editor di scenari garante di infinite ore di gioco

**CONTRO:** Certo che se a uno non piacciono i wargames o i giochi troppo riflessivi...

**KOMMENTO** Come minimo richiede un 486/33 Mhz e una scheda SVGA, mouse e 8MB di ram. A seconda del tipo di istallazione scelta il gioco occupa sull'HD 6MB, 12MB, o 30MB.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## THE WEB

**PRO:** Ottima grafica e stupendo sonoro. Fluidità dello scrolling anche alle alte risoluzioni.

**CONTRO:** Tematica semplice e poco impegnativa.

**KOMMENTO** L'ennesimo flipper, con una variante 3D e vista prospettica. Sembra di essere sul flipper, ma è sempre lo stesso schermo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## MISSION CRITICAL

**PRO:** Trama di gioco lineare e non particolarmente complessa. Grafica e sonoro strabilianti.

**CONTRO:** Richiede hardware potente.

**KOMMENTO** Se vi piace la fantascienza Mission Critical vi terrà incollati per ore alla sedia della scrivania.
Le schermate grafiche sono ottimamente realizzate, l'accuratezza con cui è resa l'ambientazione è eccezionale. Gli enigmi non sono particolarmente complessi e quindi il prodotto risulta giocabilissimo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## CAPITALISM

**PRO:** Un bel gioco di strategia finanziaria. Non richiede fretta nella scelta degli avvenimenti.

**CONTRO:** Grafica non esaltante, ed effetti sonori carenti.

**KOMMENTO** E' un gioco consigliato agli strateghi, ai pianificatori, a tutti quelli che amano passare il proprio tempo libero arrovellandosi il cervello con calcoli, ipotesi ed organigrammi aziendali.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## RAYMAN

**PRO:** Un eccellente platform, dalla grafica e dal sonoro strepitosi. Animazioni dell'omino davvero perfette.

**CONTRO:** Enigmi non molto complessi.

**KOMMENTO** Direttamente dalla PlayStation un platform avvincente dalla grafica strabiliante, e dal divertimento assicurato. Se ne parlerà per tanto tempo ancora.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## POWER HOUSE

**PRO:** Ottimo gioco di strategia. Tiene conto di innumerevoli varianti.

**CONTRO:** CONTRO: Ricorda troppo un Sim City. Poco esaltanti i traguardi da raggiungere.

**KOMMENTO** Non si può dire che Power House sia un gioco strategico/economico dalle caratteristiche poco interessanti. Anzi, in alcune fasi di gioco la simulazione diventa esaltante per le innumerevoli varianti. Purtroppo la grafica non fa da padrona.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## 11th HOUR

**PRO:** Grafica celestiale Musica paradisiaca Filmati video in full motion

**CONTRO:** Enigmi very very hard (o è un pregio?)
Aiuti sul Gamebook troppo 'accondiscendenti'

**KOMMENTO** Alfred Hitchcock amava fare almeno una comparsa nei film da lui diretti, i giocherelloni della Trilobyte hanno invece amenamente riempito la casa di Stauf di copie di The 7th Guest... Non ci credete? Guardatevi bene in giro quando esplorate stanze e nascondigli.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

## UEFA CHAMPIONS LEAGUE

**PRO:** Alta giocabilità. Interfaccia utente semplice. Si gioca con i veri giocatori e le vere squadre della Coppa.

**CONTRO:** Visione prospettica no esaltante. Grafica forse troppo grossolana. Controllo dei giocatori non troppo preciso.

**KOMMENTO** Nonostante qualche aspetto migliorabile, il gioco è divertente e sicuramente ben fatto. Per quanto riguarda la sua longevità, tutto dipende dal grado di passione che ognuno prova per questo tipo di competizione.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

# MARPES® on the web

# Si avete capito bene !!!!

Da oggi la MARPES® Europe srl ha un proprio sito su **INTERNET** al seguente indirizzo telematico :

## http://www.vol.it/marpes

venite a trovarci Vi aspettano tante sorprese ed un mare di servizi gratuiti.

**Quello che per altri è il futuro per noi è il passato**

Inoltre da oggi potete anche contattarci via E Mail al seguente recapito : **marpes@mbox.vol.it**

# K-MART

**Vendo** per tutti i modelli di Amiga i seguenti giochi originali a metà prezzo: Beneat a steel sky (ita), Mortal Kombat I-II, Gloom, Alien Breed 3D, Worms ed altri.
*Telefonare allo 0962/20012 dopo le 21:00 e chiedere di Gabriel.*

**Vendo**, solo per zona Milano, i seguenti Cd-Rom originali con relativi manuali: Screamer (Lit. 60.000), Quarantine II (Lit. 60.000), Nascar Racing (Lit. 60.000) + Rise of the robots special edition (2 Cd) se presi in blocco.
*Telefonare ore ufficio chiedendo di Remo al numero 02/69912201.*

**Cerco**: Rex nebular, Indy and the last crusade adv., Course of enchantia I e II, Alone in the dark I, Simon the sorcerer I solo se originali. Vendo o scambio: Strike Commander, Sensible Soccer, The Lawnmower man, Parasol Stars (Amiga), Super Monaco GP (Amiga). Tutti originali.
*Telefonare al numero 0536/885731 e chiedere di Federico.*

**Cerco** Space Ace su laserdisk Pal, pagamento in contanti ed eventuali spese postali a carico mio.
*Telefonare al numero 0861/414108 e lasciare recapito.*

**Appassionato** cerca adventure games "punta e clicca" per Pc floppy e Cd. Scambia soluzioni, suggerimenti ecc., possibilmente residenti in Roma.
*Telefonare ad Alberto al numero 06/39721503, ore pomeridiane.*

**Vendo** Megadrive Europeo (completo di imballi originali e di istruzioni in italiano), adattatore AC, cavo RF + 2 joypads (asciiPad SG-6 e NEON 6p) + 30 giochi, il Menacer, comprendente 6 giochi, scatola e pile, tutti completi di custodia e libretto di istruzioni. Il tutto per Lit. 1.000.000 trattabili.
*Telefonare al numero 06/78345345 e chiedere di Claudio.*

**Cerco** joystick "Mega Star" SV 133 guasto, per poter riparare la plancia superiore di quello in mio possesso.
*Telefonare al numero 095/9930201 e chiedere di Alessandro .*

**Vendo** i seguenti giochi originali per Pc: Woodruf (Lit. 75.000 - Cd Rom in italiano), Wing Commander III (Lit. 80.000 - Cd Rom), Under a Killing Moon (Lit. 75.000 - Cd Rom in italiano), Simon the sorcerer (Lit. 70.000 - Cd Rom in italiano), Prisoner of ice (Lit. 80.000 - Cd Rom in italiano), Comanche (Lit. 60.000 - dischetti in italiano), Full Throttle (Lit. 80.000 - Cd Rom in italiano).
*Telefonare al numero 015/541265 e chiedere di Pozzo.*

**Vendo** per Pc-Cd Rom: Rise of the triad (Lit. 45.000), Iron Assault (Lit. 40.000), Wing Commander III (Lit. 90.000 - manuale in italiano), Magic Carpet (Lit. 80.000 - manuale in italiano), Comanche Max. Overkill (Lit. 40.000), Hi-Octane (Lit. 75.000), Theme park (Lit. 50.000).
*Telefonare al numero 0775/200890 - 06/8604758 e chiedere di Maurizio.*

**Vendo** Amiga 500 Plus in buone condizioni (2 anni di vita) + drive esterno + modulatore 520 TV + 3 joystick + tappetino mouse + mouse + 2 contenitori da 80 floppy disk 3.5 + oltre 100 giochi tra cui Mortal Kombat I e II, Street Fighter I e II, Super Street Fighter II, Sensible World of Soccer. Il tutto a Lit. 500.000.
*Telefonare al numero 089/752476 e chiedere di Ivano.*

**Vendo** console 3DO + 11 Cd + adattatori + joypad e pistola a Lit. 650.000. vendo anche un monitor Philips 8833 a Lit. 300.000.
*Telefonare al numero 0865/59935 e chiedere di Roberto.*

**Vendo o scambio** i seguenti Cd per Pc: NHL Hockey, M.Jordan in Flight, Strike Commander a Lire 40.000. Inoltre vendo o scambio Rise of the robots (Lit. 60.000), Inferno cyclemania (Lit. 49.000), Jungle Strike (Lit. 35.000), Cruise for a corps + Screen saver (Lit. 20.000), Street Fighter II (Lit. 15.000), Zool + Lotus + Mansell (Lit. 40.000), Toyota Rally (Lit. 15.000), Alone in the dark (Lit. 80.000); mentre su floppy vendo o scambio Another World, Ultimate Body Blows, Int. Sensible Soccer, Soccer Kid, Manchester Un. Europe a Lit. 15.000, e Desert Strike a Lit. 25.000.
*Telefonare al numero 0586/807436 e chiedere di Andrea Brilli.*

**Vendo** giochi per Pc Cd-Rom tutti originali e in italiano. Under a Killing Moon, Flight Unlimited, Discworld, e per dischetti vendo Arcade Pool, Corridor 7 e Transport Tycoon.
*Telefonare al numero 0965/672635 e chiedere di Roberto.*

**A.A.A Veterano R.P.G. Cercasi**. cerco vecchio appassionato di R.P.G., che come me li gioca ormai da quasi dieci anni, che possieda The Lords of Midnight e Doomdark's Revenge per C64. Cerco anche un buon gioco manageriale tipo Player manager e Warggame Construction Set personalizzabile (per avere, tanto per intenderci, Orchi ed Elfi al posto di Americani e Russi), o comunque qualcosa di simile a questo (sono ben accetti anche R.P.G. Construction Set). Spero che questo qualcuno sia in grado si scambiare anche mappe e consigli: forza veterano, fatti sentire!!!
*Scrivere: Daniele Cipollini, via Campione 1, 40043 Marzabotto (BO)*

# KEYSHOCK

**by H.T. Project**

## DIVERTIMENTO TOTALE!

**MANUALE**

**IN ITALIANO**

**PROGRAMMATORE UNIVERSALE PER JOYSTICK & PAD (ASSI DIAGONALI, PULSANTI)**
**PERMETTE DI GIOCARE CON 2 O PIU' JOYSTICK & PAD A PIU' PULSANTI (4-8-10...)**
**CONTROLLO TOTALE PER TUTTI I GIOCHI E SIMULATORI - ELIMINA L'USO DELLA TASTIERA**

**KEYSHOCK TI ASSICURA UN DIVERTIMENTO TOTALE CON:**

DOOM 1/2, HEXEN, FIFA 96, ACTUA SOCCER, NEED FOR SPEED, SCREEMER, TOP GUN, MAGIC CARPET 1/2, MORTAL KOMBAT 1/2/3, EF 2000, CRUSADER, MECHWARRIOR 2, COMMAND & CONQUER E ALTRI ANCORA!

Software&co.

SOFTWARE & CO. srl - VIA BRODOLINI 30 - 21046 MALNATE -VA - ITALY - TEL. 0332/861133 - FAX 0332/429885

PHILIPS MEDIA PRESENTA

DISPONIBILE IN ITALIANO

PC CD-ROM

IL PIANETA BETAN HA BISOGNO DI UN NUOVO EROE...

ACCETTI LA SFIDA?

# ALIEN ODYSSEY

Philips Media

PHILIPS